#257 PS3 • PS4 • XBOX 360 • XBOX ONE • Wii U • PC • iOS • ANDROID • PS VITA • 2DS • 3DS

POWER UNLIMITED

E3 2015 WAT WE GAAN EN WILLEN ZIEN

RISE OF THE TOMB RAIDER
LARA IS NIET KLEIN TE KRIJGEN!

ASSASSIN'S CREED: CHRONICLES
DRIE KEER ANDERS

SPLATOON
NINTENDO SPETTERT ALS VANOUDS

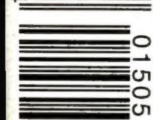
4K MONITOREN & VIRTUAL REALITY
MOETEN GAMERS ERAAN GELOVEN?

RECORD! 15 GAMES IN OOK GESPEELD

GUITAR HERO® LIVE
COMEBACK VAN HET JAAR?

PLUS: NOG VERLIEFDER OP DARK SOULS II DOOR SCHOLAR OF THE FIRST SIN • FIRE EMBLEM WORDT OOK JOUW NIEUWE OBSESSIE • BATTLEFIELD HARDLINE KRAAKT Z'N VOORGANGER • DIKKE FUN OP DE AMSTERDAMSE WALLEN • AMERIKANEN DOMINEREN CALL OF DUTY CHAMPIONSHIP • DAVERENDE DLC SPECIAL • WAAR IS SAMUS? • HET GAME-MONUMENT VAN GRADDUS: KING'S QUEST II • VIJF REDENEN WAAROM JE LEGO JURASSIC WORLD MOET SPELEN • KIRBY AND THE RAINBOW PAINTBRUSH ZUIGT EEN BEETJE • RIJK WORDEN MET MOBILE GAMES? NOT! • PURETRO OVER MULTIPLAYER MAPS • SOULS GAMES VOOR DUMMIES • XENOBLADE CHRONICLES X WORDT DE BESTE JRPG OOIT • EN NOG VEEL MEER...

WWW.PU.NL
MEI 2015
BP € 4,75
8 718226 103314 01505







Pag. 052

INHOUD

Samus Aran speelt een grote rol in deze PU. Waarom? Omdat we haar zo missen. Jurjen schrijft een liefdesverklaring van maar liefst twee pagina's, en zowel Jan, Graddus, Tjeerd als (vanzelfsprekend) Jurjen noemen haar hét personage dat van hun E3 een geslaagde E3 kan maken. Vandaar op deze pagina een eerbetoon aan een van de grootste iconen uit de game historie.



Pag. 022



Pag. 028



Pag. 066



Pag. 070



Pag. 072

COVERVIEW

FIRST LOOKS

PREVIEWS

REVIEWS

SPECIAAL

VAST



COLOFON
POWER UNLIMITED



HOOFDREDACTEUR *Jan Meijroos*
EINDREDACTEUR *Ed Wiggemans*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Willem van der Meulen, Samuel Hubner Casado, Nino de Vries en Tjeerd Lindeboom*

REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING *Johnny Rijbroek*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
ACCOUNTMANAGER *Aryaty Krancher* • 023-5430000

ADVERTENTIES AANLEVEREN *Marco Verhoog*
KLANTENSERVICE Tel. 023-5364401
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar. Een jaarabonnement kost € 51,50. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur. Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement van onbepaalde duur, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd.
Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via: **023-5364401**.

PRIVACY Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door Reshift Digital, de verantwoordelijke voor je gegevens.
Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan:
Reshift Digital
t.a.v. Klantenservice,
Richard Holkade 8
2033 PZ Haarlem.
Tel. 023-5364401
Bereikbaar tussen 10.00 en 14.00 uur

DE REDACTIE

COMEBACK



Alles komt weer terug; in mode, in muziek, maar natuurlijk ook in games. Zo beleven Metroidvania-achtige platformspellen een heuse Renaissance, met Ori and the Blind Forest als meest recente voorbeeld. Indies brengen met pixelart graphics het 8-bit tijdperk op vernuftige wijze weer tot leven. Maar de grootste comeback dit jaar zien we in de muziekgames met de onverwachte terugkeer van zowel Rock Band als Guitar Hero. De vraag is waarom Activision Guitar Hero weer uit z'n as laat herrijzen na in 2011 keihard de stekker uit de franchise te hebben getrokken. Puur en alleen om Rock Band dwars te zitten of heeft de gamegigant toch weer grote plannen met de serie? Je leest het deze maand in onze uitgebreide coverview. Feit is dat er bijna unaniem enthousiast werd gereageerd op het nieuws van de rentree van de 'games-met-de-plastic-gitaren'. Over comebacks gesproken, als er één spelpersonage is die iedereen graag wil terugzien, is het Samus wel. En dan natuurlijk in een gloednieuwe Metroid voor de Wii U. Of die wens uitkomt, gaan we dit jaar zien op de E3. Die beurs keert gelukkig íeder jaar weer terug. ● *Jan*



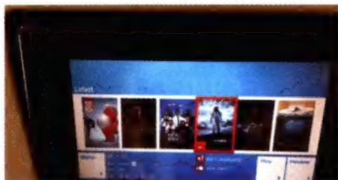
IEMAND MOET HET DOEN

Jan was deze maand in totale paniek. En, toegegeven, het was ook wel iets om je druk over te maken. Meneer dreigde namelijk z'n KLM Gold Card te moeten inwisselen voor een zilveren exemplaar, en dat is toch wel een eerste wereldprobleem van megaproporties. Natuurlijk liet onze hoofdredacteur het er niet bij zitten, en offerde hij zich meteen op om verslag te doen van het Call of Duty Championship in Los Angeles. En ja hoor, wat een opluchting; de reis leverde precies genoeg airmiles op om z'n Gold Card te kunnen behouden. Tja, iemand moet het doen...



Jan Meijroos @janmeijroos

Oh my. #JohnWick #Interstellar #Foxcatcher #BigHero6 #TheTheoryofEverything - filmmarathon tijdens t vliegen:



Florian



Stond deze maand...

... in een verhuiswagen! Echt niet dat ik het risico nam dat mijn peperdure 63 inch tv kon omvallen. Hij staat inmiddels veilig op z'n nieuwe plek.

Tjeerd



Beleefde deze maand...

... een heleboel toffe dingen, zoals Comic Con en Call of Duty feestjes met profvoetballers. Maar ik probeer toch zo dicht mogelijk bij mezelf te blijven en stil te blijven staan bij de wonderen van het leven. Zo ontdekte ik laatst in de trein dat als ik heel hard snuif, mijn neus er erg gek uitziet.

Samuel



Besloot deze maand...

... weer in contact te komen met de natuur. Voor de eerste keer in jaren weer effe langs de geitenboerderij gegaan! (Mede omdat geiten ontzettend metal zijn, natuurlijk.)

Graddus



Spotte deze maand...

... een arcadekast. Gewoon, in het wild bij de elektronicagigant. Nou ga ik binnenkort verhuizen, en heb ik eigenlijk nog maar één wens: een Mortal Kombat II-kast voor mijn nieuwe gameroom...

Ondertussen...

Maakte deze maand...

... een waarheid geworden droom mee dankzij de eerste Nederlandse Comic Con! Ik mocht ook mee organiseren aan deze Dutch Comic Con, dus ik was er even trots óp, als dat ik genoot ván deze beurs.



Wouter

Vermaakte zich deze maand...

... met Bloodborne én de PS4 versie van Dark Souls 2. Dit jaar kan nu al niet meer stuk wat mij betreft, wat een verwennerij!



Nino

Vloog deze maand...

... helemaal naar Frankfurt! Nou ja, dat is maar nipt de grens over, maar ik voel me toch altijd weer een beetje een wereldreiziger in zo'n krap stoeltje met een kleffe croissant. Zelfs het vele wachten heeft z'n charme.



Jurjen

Ed



Brak deze maand...

... een van m'n ribben. Er zat een klein scheurtje in, maar eigenwijs als ik ben, ging ik toch effe hardlopen. Dat heb ik inmiddels al drie weken niet meer gedaan. Lachen ook niet.

Jan



Ontdekte deze maand...

... een bloederig leuke nieuwe serie: Penny Dreadful. Eva Green speelt een lead dus dat is sowieso +25!

JJ



Deed deze maand...

... aan SM. En ik denk dat ik het nog lekker vind ook. Het doet pijn, maar de climax vergoedt steeds alles.

Wordt vervolgd...

KOUDE DOUCHE



Misschien heb je afgelopen maand op Veronica TV gezien dat Florian en Tjeerd te gast waren in het programma Inside Gamer. Ze moesten het in een Mario Party duel onder andere op een wc-scooter en in een gemotoriseerde badkuip opnemen tegen de presentatoren Simon en Tess.
Uiteindelijk eindigde de middag in een bloedeloos gelijkspel; onder meer omdat Florian last had van hoogtevrees én zijn rug en Tjeerd van een slechte kledingsmaak. Een smoezenwedstrijd hadden ze ongetwijfeld dik gewonnen.

UIT DEN OUDEN DOOSCH

Het is alweer bijna vijf jaar geleden dat met Warriors of Rock de laatste Guitar Hero game verscheen. En dan te bedenken dat er in de vijf jaar daarvoor maar liefst veertien van deze 'muziekmeespeelspellen' verschenen, én tegelijkertijd ook concurrent Rock Band z'n partijtje meeblies.
Maar ineens was het over en zwegen de instrumenten... tot deze maand Activision met tromgeroffel en trompetgeschal een nieuw deel in de serie aankondigde, en we uit puur enthousiasme er meteen onze cover voor inruimde.
Ik ben benieuwd of we die oorverdovende bende binnenkort ook weer op de redactie gaan meemaken... ***ED***



BAD GUY

Behoorlijk geloofwaardige foto dit. Als je niet beter zou weten, zou dit zomaar een Amerikaanse gast kunnen zijn die een oud vrouwtje beroofd heeft of een junk die een paar flessen sterke drank uit de plaatselijke liquor store heeft ontvreemd. Tja, Graddus heeft nou eenmaal de uitstraling van iemand die je niet in een donker steegje wil tegenkomen.
Gelukkig heeft ie wel humor en kan ie nog leuke stukkies tikken ook; dus die review van Battlefield Hardline in dit nummer was 'm op 't lijf geschreven.



VERHEUGENSWAARDIG

Al weken, nee maanden, verheugde Wouter zich op de Dutch Comic Con, en het laatste weekend van maart was het dan eindelijk zover.
De ervaring leert dat als je heel veel verwacht van een evenement (of een game) het dan vaak in de praktijk toch een beetje tegenvalt, maar daar was in dit geval geen sprake van. Onze comic freak genoot met volle teugen! En omdat dat ook gold voor zo'n 25.000 anderen, weet Wouter al waar ie zich de komende elf maanden op gaat verheugen.



★ PU.NL:

YO!POST!

De Yo!Post! rubriek op PU.nl is bijna aan z'n zomerstop toe en we zijn druk bezig om te bedenken hoe we daarna verder gaan. Een vaste co-host voor Wouter? Of de PU-redacteuren weer allemaal opnieuw achter de desk? Of juist nieuwe gasten uit de game-industrie?
We zijn er nog niet uit, maar ik moet bekennen dat ik het verrassend leuk vond om ook een keer samen met Wouter jullie brieven door te nemen. De reacties van de kijkers waren eveneens positief, dus wat we na de zomerstop ook precies gaan doen; ik hoop in ieder geval nog een keer aan de beurt te komen.
ED





PUMMUNITY

Dagelijks lopen onze mailboxen over van jullie reacties op onze artikelen, blogs, filmpjes en andere onzin. De digitale PUmmunity bruist als nooit tevoren! Lees mee met de perikelen van de PU.nl community en sidder!

DCC napret

Het zal je niet ontgaan zijn; de Dutch Comic Con heeft ons de afgelopen maand flink beziggehouden. Als bekroning van dat fantastische weekend en al ons werk, hebben we onze videoboys een van de leukste sfeerverslagen ooit laten monteren. Echt, dit filmpje is minstens zo entertaining als ons beste werk op de E3 en dus had Squall terecht veel zin om het te gaan kijken!

Het gevolg was een misverstand met Noatak, waarna hij het leukste plaatje (eigenlijk een GIF, maar hij beweegt nu natuurlijk effe niet) om een miscommunicatie te benadrukken ooit gebruikt:

Squall — 1 dag geleden — Reageer
Vette shit ga dit filmpje dadelijk uitgebreid met mijn chick kijken.

Noatak — 1 dag geleden
Mag je vrouw niet meekijken?

Squall — 1 dag geleden
eeeh mijn chick is mijn vrouwtje ?...

Noatak — 22 uur geleden

Joke or Reference
Whoosh
You

MarcusMaximus — 22 uur geleden
X-D

Squall — 22 uur geleden
Ah ja, ik denk die snapt het niet, maar blijkbaar was ik degene die het niet snapte :P

Onder hetzelfde item liet een dame, die in het filmpje langskwam, een reactie achter. Nou is het meestal onvermijdelijk dat er awkward gereageerd wordt op vrouwelijke nieuwkomers, zo is PU.nl nou eenmaal (en laat dat je vooral niet tegenhouden, lieve ladies van het land!), maar dit keer hebben jullie je, errr... redelijk goed gehouden. Toch moest het woord 'welgevormd' nog even getypt worden...

stephanie.braaksma.14 — 1 dag geleden — Reageer
Sorry voor de teleurstelling, maar de vrouwelijke keek niet naar schattige knuffelbeestjes!

stephanie.braaksma.14 — 1 dag geleden
De vrouwelijke Loki bedoel ik dan

koskola — 1 dag geleden
Dit had je kunnen voorkomen met je psionische krachten, Loki

MrStef85 — 1 dag geleden
?
Je kwam voor in de video?

stephanie.braaksma.14 — 1 dag geleden
Ja, de vrouwelijke loki :p

MrStef85 — 1 dag geleden
Ok nice! Heb ik denk ik niet goed opgelet

MarcusMaximus — 23 uur geleden
Heb je voorbij zien komen en petje af voor je costume , echt fantastisch !
..Alsmede jouw uhmm.... welgevormde voorkomen.. Waarlijk imposant !

MrStef85 — 23 uur geleden
^
Nog maar eens goed kijken dan :p

MarcusMaximus — 22 uur geleden
@MrStef85
Nee sorry joh, ik had het tegen mevrouw Braaksma ;-)

CHECK!
PU.nl/DutchComicConSpecial

DS • 3DS

ABONNEE VAN DE MAAND

NICKY ELSHOUT

TJEERD | KOMT OP DE KOFFIE



Wat is er nou eigenlijk in Papendrecht te doen? Geen reet natuurlijk. Daarom kun je er ook maar beter gamen dan het zoveelste bezoekje te brengen aan de kinderboerderij of het pannenlappenmuseum. En dat heeft onze abo van de maand Nicky goed begrepen. Voor zijn werk is ie al indirect met gamen bezig; hij plaatst wanden bij bijvoorbeeld Ubisoft en Guerrilla, en thuis heeft hij de zaakjes ook goed voor elkaar. Wij bezochten zijn mancave, op een zolder in Papendrecht dus.

Het is lastig voor Nicky om zijn favoriete bezit aan te wijzen, maar hij gaat uiteindelijk toch voor Death, de statuette van Darksiders. "Ja, deze vind ik wel erg vet. Hij is heel moeilijk te krijgen, zeker nu de game al een tijd uit is. En hier zijn er maar een paar van gemaakt."

Als we zijn zolderkamer binnengaan, valt het op dat de hele ruimte is ingeruimd voor Nicky´s gamecollectie en er wordt nog hard aan geklust. Zo bouwt hij aan een paar kasten in de zijwand waar hij zijn games en figurines in kwijt kan. Er zit nu alleen nog wel een plaat voor geschoven. "We hebben een kitten en die houdt er nogal van om overal in te kruipen en aan dingetjes te knagen. Vandaar."





Eigenlijk is zijn grote trots de immense 4K televisie die hij in de woonkamer heeft staan, en uiteraard ben je bijna verplicht om daar regelmatig op te gamen. "Als m'n vrienden langskomen, gaan we lekker beneden zitten. Dan neem ik de PlayStation mee ofzo. Sowieso is het in de zomer hier op zolder vaak niet uit te houden."



"Ik heb denk ik wel de meeste figurines van Assassin's Creed. Ik ben al vanaf dag één fan; ik had bijvoorbeeld al een tattoo van AC: Black Flag voordat ie uitkwam. Toen iemand van Ubisoft dat op Firstlook zag, kreeg ik wat extra's van ze toegestopt." Sowieso is de Assassin's Creed tattoo niet de enige; zo staat er onder andere ook een Half-Life logo en een Triforce op zijn arm.



Op PU.nl is Nicky te vinden als DutchIMassacre, zijn nickname die niet alleen op onze website te vinden is. "Ik heb in Amerika controllers laten maken met m'n nickname erop. Op de PS4 controller heb ik overigens zelf Xbox One pookjes gezet, die zijn een stuk fijner en kun je gewoon online bestellen via Ebay."

NICKY'S GAME PASPOORT

Naam: Nicky Elshout
Leeftijd: 24
Lid sinds: 2005 met tussenstop van 2009 tot 2012
PU.nl nick: DutchIMassacre
Favo PU-redacteur: Wouter
Favo game ooit: Monkey Island
Bezit: 11 consoles, 5 handhelds, 654 games



oPUNIE

- Ondanks de vrees van velen, werkte Battlefield Hardline bij de launch, op een weekend met wat hickups na, goed.
- En dat mag een zegen zijn voor EA, DICE, Visceral Games en de gamer, voor de Powerspy is het balen. Minimaal vier of vijf makkelijke grappen zijn hem nu ontnomen.
- Bijvoorbeeld een zin over "Battlefield Hoofdpijn' of Battlefield Hardlag'.
- Of, 'Battlefield Hardline is heel realistisch. Als je de politie belt, gebeurt er ook heel lang niks'.
- De Powerspy is overigens benieuwd of de Amsterdamse politie de nieuwe Battlefield gaat kopen als trainingsmateriaal voor de recente liquidatiegolf.
- Als Rockstar zo doorgaat met GTA V, dan verkoopt die game straks nog meer schijfjes dan alle andere games in 2015 bij elkaar.
- De winnende strategie van Rockstar: maak een game, stel DLC en de PC-versies gedurende twee jaar regelmatig uit, en je blijft in de picture en dus games verkopen.
- Evolution, de studio achter racegame Driveclub, draait niet lekker en dus moeten er 55 mensen weg.
- Lekker dan; nu zijn er nóg minder gasten om die beloofde gratis PS+ versie af te maken.
- Het is JJ gelukt om Ori and the Blind Forest uit te spelen zonder zijn controller te slopen.
- Hij ging daarvoor wel 3467 keer dood en was ruim 24 uur bezig.
- Plus een week in een rusthuis na afloop...
- Opmerkelijk is dat er de laatste maanden meer en meer pittige games uitkomen (zie ook deze oPUnie).
- Willen ze JJ stuk hebben of zo?
- Of vallen de verkoopcijfers van controllers tegen?

EEN OVERWINNING OP MEZELF



'Je bent nooit te oud om te leren'. Deze Oudhollandsche wijsheid kwam onlangs weer om de hoek kijken toen ik aan Ori and the Blind Forest begon.

Ori and the Blind Forest is typisch het soort platformer waar ik, vanwege z'n hoge moeilijkheidsgraad, altijd met een wijde boog omheen liep. Ik trok het niet. Ik durfde de confrontatie met m'n eigen onvermogen gewoon niet aan, want waar de meeste mensen in diepe droefheid of depressies vervallen als iets niet lukt, word ik juist extreem agressief. Schreeuwen, slopen, gooien, zelfkastijding, je kent het wel. En dus meed ik dergelijke games.

Sinds kort ben ik echter klaar met dat gedrag. Het is niet alleen kinderachtig, het ontzegt me ook de toegang tot een aantal uitstekende games. En Ori and the Blind Forest is er zo eentje. Dus moest ik aan de slag. Aan de slag met de game én met mezelf. En die battle is niet zonder kleurscheuren verlopen.

Genetisch bepaald

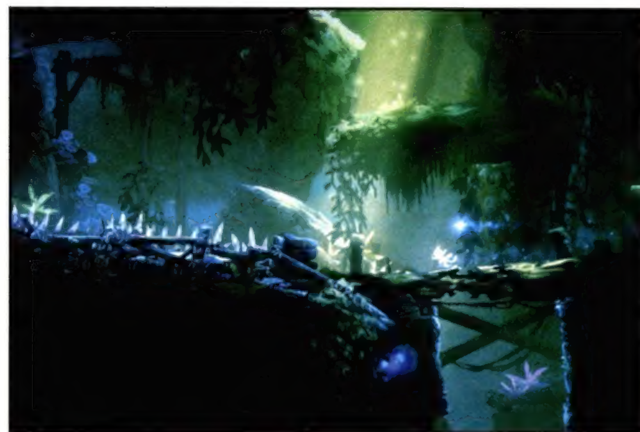
Waarom lukt het me prima om bij FIFA of een racegame snel en adequaat te reageren, en zuig ik echt giga in platformers? Vooral bij sequenties die op tijd gaan, bak ik er niks van.

Na ruim 24 uur etteren in Ori en bijna vierduizend(!) keer sterven, kon ik eindelijk de eindcredits aanschouwen. Om vervolgens in het leaderbord te zien dat er gasten waren die de game in twee uur hadden uitgespeeld en nul keer, je leest het goed, nul keer dood gingen (al kon ik aan hun run wel zien dat die gasten de game vóór deze speedrun al een paar keer doorlopen hadden).

In plaats van bewondering doen die speedruns me geen goed. Het wakkert mijn zelfhaat alleen maar weer aan. Waarom ga ik honderd keer dood op een simpel stukje? Mankeert er iets aan me? De stress die een platformer leuk en uitdagend maakt, werkt voor mij niet. De stofjes in mijn hersens gaan daar niet goed mee om. De adrenaline stijgt en zorgt ervoor dat ik te heftig reageer. En dat is killing in een platformer. Puur genetische aanleg.

Zet mij echter op een event neer waar dingen fout gaan en ik fix het zo. Voor een camera word ik ook niet nerveus. En die speedrunner mogelijk wel. Niemand kan namelijk alles.

Ik zal me er dus bij moeten neerleggen dat ik nooit zal excelleren in platformers. Wat niet wil zeggen dat ik er niet van kan genieten of trots kan en mag zijn op mijn eigen prestaties. Niemand zegt immers dat je Ori in twee uur, zonder dood te gaan móet uitspelen...







We weten niet wat we liever willen: de game (Homeworld) of dit...

MOEILIJKE GAMES ZIJN LEUKER

Het lijkt wel alsof pittige games aan een revival bezig zijn. Spellen als Dragon Age: Inquisition, Ori and the Blind Forest en Bloodborne stelen de show. Wouter en Nino leggen graag nog eens uit waarom moeilijke games toffer zijn.



Het is heel simpel: hoe groter de uitdaging, hoe sterker het gevoel van voldoening als je 't haalt. Zo nu en dan zit ik met een verdubbelde hartslag en trillende handen op de bank tegen een eindbaas te knokken en vraag ik me af waarom ik mezelf dit aandoe... Om vervolgens een minuut later juichend op de bank te springen als ik die moederneuker over de kling gejaagd heb. Dat, en bragging rights natuurlijk, ik ben ook maar een mens.



Op The Sims en LEGO spellen na, speel ik alleen games waarin een zekere vorm van uitdaging zit. Want als je niet uitgedaagd wordt in een game, je brein noch je reactievermogen, wat ben je dan eigenlijk aan het doen? Dat zal ik je vertellen, dan ben je gewoon knopjes aan het indrukken op commando. Uitdaging staat voor mij synoniem aan games, zolang het een eerlijke uitdaging is natuurlijk.



Dragon Age: Inquisition

> "Ik hou niet van de term free-to-play. Ik vind die term tot op zekere hoogte niet eerlijk tegenover consumenten. Ze zouden het beter free-to-start kunnen noemen."



Nintendo directeur Iwata maakt wel eens een zinnige opmerking



twitter.com/janmeijroos

NIEUWE HARDWARE BETEKENT NIEUWE FLOPS

Als ik alle berichten moet geloven, wordt 2015 het jaar van de nieuwe gaming hardware, en dan doel ik natuurlijk vooral op de ontwikkelingen rond Virtual Reality. Al dit jaar komen er volgens VR orakel Florian diverse VR-brillen voor de consument beschikbaar (de Samsung VR is er zelfs al).

Je kunt natuurlijk zelf wel bedenken dat die brillen niet allemaal succesvol worden, want voordat de VR-brillen goed en wel zijn ingeburgerd, zijn er eigenlijk al te veel aanbieders. En dat loopt altijd slecht af voor een of meerdere partijen (speelt hier iemand nog op de Ouya?).

Valve is met HTC in zee gegaan, Samsung met Oculus, Oculus zelf komt nog met een eigen bril, Sony komt met Morpheus... de consument begint het overzicht nu al kwijt te raken.

Valve zit sowieso niet stil en komt binnenkort met Steam Machines... die vervolgens in zestien verschillende smaakjes geleverd gaan worden en steeds meer op gaming-PC's gaan lijken. Android televisies waarop je minigames kunt spelen met de afstandsbediening beginnen ook al zowat standaard te worden, en zo gaat het maar door.



Ik verwelkom al die nieuwe manieren om te gamen natuurlijk met open armen, maar je hoeft geen Glazen Bol te hebben om te zien dat veel van deze initiatieven over een paar jaar weer van de aardbodem zijn verdwenen. Het lijkt soms ook meer een ratrace dan een doordacht plan.

> "Als Nintendo de mobile markt op gaat, kunnen alle voorspellingen over deze markt per direct de prullenbak in. Alleen voorspellingen na 17 maart gemaakt, zijn geldig."



Rami Ismail van Vlambeer blijkt een Nintendo fanboy

Daarom denk ik ook dat op VR gebied, Oculus uiteindelijk de beste kaarten zal hebben. Die rushen niet, maar nemen hun tijd en blijven schaven en doorontwikkelen.

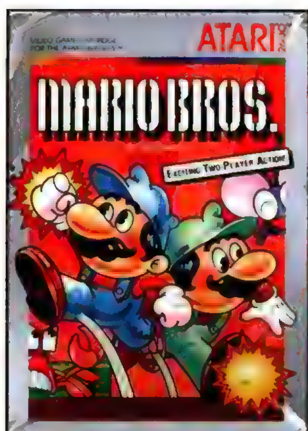
JAZEKER, MARIO GAAT VREEMD
(EN AL LANGER DAN JE DENKT)

door **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

De aap is van de dam, de kogel door de mouw, het hek van de kerk, Mario gaat zijn jumps en andere kunsten vertonen op... mobieltjes! Groot nieuws, zeker, maar aan de andere kant is de situatie ook minder nieuw dan veel mensen denken. Want Mario is wel vaker vreemd gegaan op non-Nintendo systemen, al pakte dat zelden bevredigend uit.

1981: MARIO OP JE APPLE

Exclusiviteit? Nintendo kende begin jaren tachtig het woord nog niet. En dus verschenen Mario's eerste games, zoals Donkey Kong en Mario Bros., niet alleen op Nintendo systemen maar ook - helemaal officieel - op de Atari 2600, Commodore 64, Apple II, Intellivision en wel tien andere computers uit die tijd.



1988: MARIO GEEFT LES

Tussen 1988 en 1996 verschenen diverse educatieve Mario spellen op PC en Mac. Titels als Mario is Missing en Mario's Time Machine leerden basisschoolkinderen onder andere geschiedenis, aardrijkskunde, lezen, typen en het ontwerpen van een Mario trui (serieus!). Omdat de games niet door Nintendo maar door een crappy developer werden gemaakt, moest je er geen Nintendo kwaliteit van verwachten.



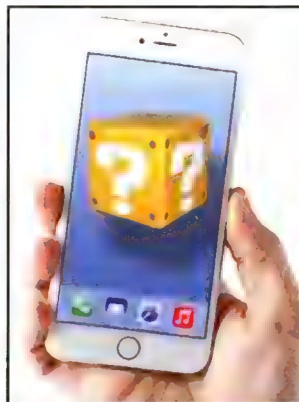
1994: DE KUTSTE MARIO OOIT

Toen een deal over een cd-speler voor de SNES niet doorging, gaf Nintendo aan Philips als goedmakertje toestemming om Mario en andere Nintendo personages voor hun CD-i games te gebruiken. Een slecht idee, want Hotel Mario was echt om te janken. Waarschijnlijk is in deze tijd het besluit gemaakt om Mario voortaan strikt binnen Nintendo's poorten te houden.



2015: MARIO OP JE iPHONE

Na jarenlang wikken en wegen heeft Nintendo besloten dat het dan toch games met Mario en andere Nintendo beroemdheden gaat maken voor het grootste gameplatform van dit moment: de mobiele telefoon. Laten we hopen dat Nintendo strakke regie over de mobile Mario games houdt, zodat misbaksels als hiernaast worden voorkomen.



Power Spy

- Nino, Sam en Wouter juichen de komst van moeilijke games juist toe, gek als ze zijn op nagelbijtende, bijna niet door te komen, eindbaas battles.
- Alsof het echte leven al niet lastig genoeg is voor ze.
- In dat echte leven kun je bovendien nog iets kansloos en weinig weerbaars kapot smashen, terwijl je in de virtuele wereld onmiddellijk weer met dezelfde schijtbaas geconfronteerd wordt.
- De 14-jarige zoon van een van de topmanagers van de Wereldbank, besteedde, zonder dat papa het wist, ruim 4000 dollar aan FIFA FUT.
- Pa vond dit een schande en is woest op EA en Microsoft die geen limieten of leeftijdsgrens aan online kopen hebben gesteld.
- De Powerspy looft EA en Microsoft daarentegen voor deze nobele daad van verzet en vindt het slechts gerechtigheid. Nu weet die bankgraaier ook eens hoe het voelt als je financieel hard in je poepertje gepakt wordt.
- Games worden de laatste tijd zo consequent uitgesteld dat je welhaast een formule op een releasedatum kunt loslaten: eerste releasedatum + half jaar = echte releasedatum.
- De enige partij die zijn games eigenlijk nooit uitstelt, is Nintendo.
- Die kondigen gewoon nooit wat aan...
- Valve baas en Half-Life 3 showstopper Gabe Newell heeft onlangs laten weten dat hij kon begrijpen dat gamers een eind aan een serie willen zien.
- Goh...
- Rond de Dutch Comic Con kwam op de redactie natuurlijk weer even de kwestie 'cosplay' opborrelen. Hoe zouden wij verkleed gaan?
- De meest toffe en fantasievolle ideeën kwamen naar boven drijven: Wouter als een Qunari uit Dragon Age, Jan als Thief, Ed als Cranky Kong, Nino als indie-pixel, Jurjen als Zelda, en ga zo maar door. »

Power Spy

- Alleen JJ viel uit de toon door als FIFA-speler in een PSV-shirt te willen komen.
- Free-to-play wordt volgens de industrie the next big thing en dus komen er in 2015 en 2016 zo veel 'gratis' spellen uit dat het bijna 'work-to-play' wordt om al die games te kunnen spelen.
- En de PU-redacteuren maar denken dat free-to-play alleen gold voor gamejournalisten.
- Helaas is ook de nieuwe Batman game, Arkham Knight, uitgesteld tot 23 juni. Dit tot groot verdriet van Batman fan Wouter.
- De Powerspy had Wouter nu de woorden 'that's bad, man' in zijn mond kunnen leggen, maar iedereen weet dat de Powerspy nooit zulke gemakkelijke grappen maakt.
- Over nerdism gesproken; leuk te zien dat 'being a geek', hipster en nerdgasm tegenwoordig heuse fashion statements zijn waar talloze chicks hard op gaan.
- Zeggen dat je een gamer bent en van comics en computers houdt, is vandaag de dag zelfs geen spelbreker meer tijdens een date.
- Die trend komt voor de oude garde onder de PU-redacteuren helaas een jaartje of tien te laat...
- Kojima weg, Kojima blijft, Kojima toch weer weg, etc. De soap rond Konami en Kojima lijkt zo langzamerhand genoeg (nasty) stof in zich te hebben voor een avondvullende speelfilm.
- Als Kojima die dan regisseert, kan hij eindelijk zijn droom waarmaken.
- De livestreams op PU.nl worden met de week populairder en ook toffer.
- Wat opmerkelijk is voor een redactie waar alle content stelselmatig te laat wordt ingeleverd en niemand, op Ed en Wouter na, op tijd op z'n werk verschijnt. »

OPUNIE

HEB IK NOG WAT AAN MIJN XBOX 360 EN PS3?

Je weet als gamer dat als er een nieuwe generatie consoles op de markt verschijnt, de oude systemen op een gegeven moment van de prioriteitenlijst van de publishers verdwijnen. En dat de echte toffe games er niet meer op uitkomen. De PS4 en Xbox One zijn nu bijna twee jaar op de markt. Hoe lang doet je oude bakkie er nog echt toe voor de publishers?

door JJ
twitter.com/GKJJ

Eigenlijk volgt de evolutie van console games altijd min of meer dezelfde cyclus. In het eerste jaar van de nieuwe generatie hardware worden games vaak nog voor de oude console gemaakt en dan 'omhoog gepoort' naar de nieuwe.

In het tweede jaar is het zo'n beetje fifty-fifty. Vooral omdat de installed base van de nieuwe generatie consoles de eerste twee jaar nog te laag ligt om honderd procent voor het nieuwe platform te gaan.

Daarna komt het omslagpunt. Simpelweg omdat de new-gen games technisch zo ver boven de macht van de oude consoles gaan dat je eigenlijk een andere game voor die oudjes moet maken. En dat kost te veel geld.

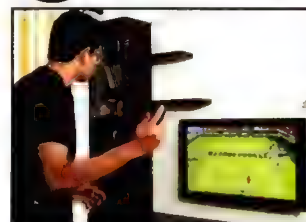
Ik denk dat dit omslagpunt in deze generatie eind dit jaar/ begin volgend jaar ligt. Ubisoft heeft al aangegeven na Q4 de PS3 en Xbox 360 minder te gaan ondersteunen, EA meldt dat Star Wars Battlefront mogelijk niet naar de oude consoles komt. En zo zijn er nog wel meer geluiden.

Toch denk ik dat je in 2015 echt nog wel genoeg van je PS3 en Xbox 360 kunt genieten; veel nieuwe games zijn nog voor 'current én oldgen', zoals Mortal Kombat X, Metal Gear Solid V: The Phantom Pain (zie screen), Rise of the Tomb Raider, LEGO Jurassic World, Dragon Quest Heroes, RIDE, Mighty No. 9 en Minecraft Story Mode.

Begin 2016 ga je het echter merken. Dan komen we in het tijdperk terecht dat alleen de grootste games zoals Call of Duty en FIFA ook nog een PS3- en Xbox One versie krijgen. Al het andere fraais moet je dan missen. Je weet dus wanneer je genoeg geld moet hebben gespaard.

> "Ik word ziek van steeds maar weer die scripted moments in games."

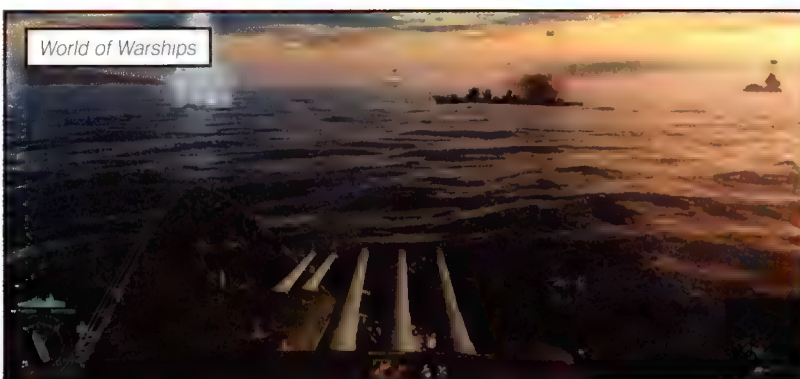
SERIOUS GAMES


Je mobieltje als controller. Dat gaat een hoop tv's en telefoons kosten..


Cliffy B. maakte toch Gears of War.. ?



WAAROM FREE-TO-PLAY THE NEXT BIG THING WORDT


World of Warships

door JJ
twitter.com/GKJJ

1: Hé, het is gratis en we zijn Nederlanders...
2: Omdat PU-lezers allemaal zo goed kunnen gamen en dus geen ingame aankopen nodig hebben, krijgen ze nu eindelijk de kans de industrie terug te pakken voor al die dure games.
3: Wat moeten we anders gaan spelen, als we de industrie mogen geloven?
4: Omdat er heel veel domme mensen zijn die niet weten dat gratis nooit gratis is.
5: Omdat slechte gamers nu eindelijk van goede gamers kunnen winnen.



twitter.com/jurjenT

DE Wii U: SUCCES OF MISLUKKING?

Nintendo's permanente streven om de dingen anders dan anderen te doen, bezorgde dit bedrijf vele successen, ook wel wat mislukkingen, en, eh, resultaten die ergens in het schemergebied tussen die twee uitersten hangen.

Wat was de GameCube bijvoorbeeld? Een succes of een mislukking? En hoe zal de Wii U, Nintendo's nieuwste tv-console, de geschiedenisboeken in gaan?

Het gaat qua verkopen in elk geval niet denderend met dat apparaat. Er zijn nu zo'n negen miljoen Wii U systemen verkocht. Dat zijn er minder dan de twintig miljoen verkochte PS4 consoles en elf miljoen verkochte Xbox One's, terwijl die concurrerende apparaten toch een jaar korter op de markt zijn.

Het is waarschijnlijk dat dit tegenvallende resultaat Nintendo uiteindelijk heeft doen besluiten games voor mobieltjes te gaan maken. En alvast de opvolger van de Wii U aan te kondigen. De NX.

NX is nog niks

Wat de NX is? Nog niks, eigenlijk. Gewoon, een nikszeggende naam van een console waar verder nog niks over bekend is. Toch zegt het feit dat Nintendo deze NX aankondigt genoeg. De boodschap is: 'nee, dat we nu ook games voor mobieltjes gaan uitbrengen, betekent niet dat we stoppen met onze eigen, dedicated hardware.'

Maar ik proef er ook een beetje deze boodschap in: 'als de Wii U echt een mislukking wordt, en daar gaan we stiekem al een beetje van uit, dan hebben we de opvolger al klaar staan.'

Gek genoeg is de Wii U in mijn persoonlijke beleving juist een groot succes. Het is mijn favoriete apparaat onder de tv, de eerste waarop ik Nintendo's kleurrijke games in HD kon beleven, en een ultiem apparaat om op te multiplayeren, dankzij games als Mario Kart 8, Smash Bros. en Super Mario 3D World. En dan heb ik het nog niet eens over lekker vreemde eenpersoonsavonturen als Pikmin 3, ZombiU, Captain Toad en Bayonetta 2 (zie screen).

Straks komt Splatoon, later dit jaar komen o.a. Star Fox en Xenoblade Chronicles X naar de Wii U. En volgend jaar kunnen we 'de ultieme' Zelda erop spelen. Zolang Nintendo games van dit kaliber op de Wii U blijft uitbrengen, mag die NX van mij nog wel een paar jaar wegblijven. Tot 2020 of zo.

Ennuh, ik snap dat voor bedrijven alles om verkoopcijfers draait, maar kunnen wij als gamers een console niet gewoon als een succes beschouwen wanneer we er geweldige jaren mee beleven?




Je hebt GameCubes en GameCubes





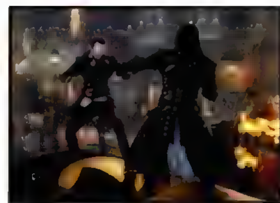
GEEN MP IN NIEUWE ASSASSIN'S CREED?

Na het debacle met Unity vorig jaar hebben we (op de prima verhalende DLC na) verdacht weinig meer gehoord van Ubisoft en de AC franchise.

Mijn Glazen Bol heeft echter vernomen dat Ubisoft met AC: Victory voor een meer bescheiden insteek kiest. Logisch, gezien de voorgeschiedenis. En dat maakt de kans zeer groot dat die game geen multiplayer component zal bevatten.

De competitieve multiplayers van de voorgaande delen werden maar weinig gespeeld en zelfs de co-op van Unity bleek veel minder populair bij de miljoenen fans dan van te voren gedacht.

Ik wil niet flauw doen, maar roep dit al jaren; zelf speel ik de AC dan ook juist voor de singleplayer.





SOULS AAN DE MUUR

Er kon afgelopen maand geen dag voorbij gaan of Nino en Samuel liepen te stijfgeilen over Bloodborne. Een echte Souls game volgens ons baardige duo, wat ook niet zo gek is aangezien de game van dezelfde makers komt als Demon's en Dark Souls.

Ben jij net zo gek van die masochistisch moeilijke games, dan hebben we de ultieme versiering voor in je kamer gespot. Graphic artist Judson Cowan heeft namelijk zijn interpretatie van de wereld van Dark Souls in een enorm, langwerpig kunstwerk gevat, en dat kun je in drie versies aanschaffen: klein, middelgroot en gigantisch (waarbij de kleinste slechts twaalf dollar kost).

Check het hier: http://shop.attractmo.de/products/laudate-solis?

Power Spy

- Hoewel we van Wouter vermoeden dat hij vaak zo vroeg is omdat ie nooit is weggegaan, maar gewoon 's avonds achter z'n toetsenbord in slaap is gevallen.
- De systeembeheerder van Reshift (de uitgever van de PU) heeft een aantal dagen nodig gehad om Ed uit te leggen dat je de teksten voor het blad helaas voor hem niet live kunt streamen.
- Nino en Sam mochten vanzelfsprekend Bloodborne reviewen voor PU.nl. De mannen lagen al weken wakker van de game.
- JJ protesteerde nog even, en bood aan de game te testen. Jan waardeert JJ's nimmer aflatende inzet, kennis en schrijfstijl, maar wees het aanbod toch af.
- JJ's review was, gezien zijn skills in dit soort games, waarschijnlijk pas medio februari 2016 op de site verschenen.
- Over Bloodborne gesproken; het is de laatste tijd opvallend dat vooral de games met een hoge moeilijkheidsgraad hoge cijfers scoren.
- Tip voor de makers van games: maak gewoon een spel waar je niet voorbij de eerste eindbaas komt, en de Gold Award is binnen.
- Nino deed overigens een paar toffe en moedige livestreams waarin hij Bloodborne speelde.
- Is het kijken naar iemand die voortdurend dood gaat ook een vorm van ramptoerisme?
- Helaas wist het Nederlandse team geen potten te breken in de finale van het met 1.000.000 dollar gedoteerde Call of Duty toernooi in Los Angeles.
- De Nederlandse CoD-scene is daarmee een beetje verworden tot het Nederlandse leger: ze willen graag met de big boys mee knokken, maar als puntje bij paaltje komt, zijn het de Amerikanen die het echte vechten voor hun rekening nemen.

GUITAR H

Hij was er een in vele oorlogen, zowel op aarde als intergalactisch, tijdens apocalypsen, vechttoernooien en het bestrijden van draken; Wouter is een gamer en dus is hij, net zoals wij allemaal, regelmatig een held. Maar een Guitar Hero? Dát is hij al jaren niet meer geweest...

Wouter IS EEN HELD

ERO LIVE

HELAAS WAREN ER TOEN DEZE PU NAAR DE DRUKKER GING, NOG GEEN SCREENSHOTS VAN DE GAMEPLAY VAN GUITAR HERO LIVE BESCHIKBAAR

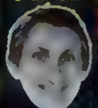
Ooit was ook ik een stagiair bij Power Unlimited, iets wat waarschijnlijk maar weinigen van jullie je nog zullen kunnen herinneren. Zelfs ik heb moeite om deze periode te reconstrueren, want het was één grote waas van verwondering, vage artikelen, vanilla World of Warcraft, dubieuze experimenten, afleveringen van Baklap TV, korte nachten, vlagen van creativiteit en... Guitar Hero! »





Ed Sheeran (ft Pharrell Williams & Roel van Velzen).


Wouter wordt blij van de aanwezigheid van Fall Out Boy... daar zal de naam niet vreemd aan zijn.



De Guitar Hero serie, lichtelijk gejat van Konami's arcadetitel Guitar Freaks, liep als een rode draad door mijn vroege carrière bij PU, aangezien het destijds een van Activisions meest lucratieve series was en er dus vrij, eh... regelmatig een nieuw deel uitkwam.
Guitar Hero zorgde voor debiele verkleedpartijtjes met Maarten en Jeroen, want zo'n feestgame kon je niet gewoon in je dagelijkse Spider-Man shirt reviewen. Nee, beter zette je jezelf volledig voor snaak.
Het was de directe oorzaak van vele klagende collega's in ons toenmalige pand, die onze rockende teringherrie maar slecht trokken.
Guitar Hero stond centraal tijdens PU's Publieke Über Fail van 2009, toen we deze game speelden op het podium van het Haarlemse bevrijdingsfestival en we genadeloos Game Over gingen door falende equipment. Een keiharde afgang tegenover honderden toeschouwers. Ah, the memories!
Guitar Hero was de reden dat ik Neversoft nog mocht bezoeken, vlak voordat de studio de grote Ontwikkelaarshemel betrad. Guitar Hero 1 en later 2 waren de games die gespeeld werden na een dag noeste PU-stage arbeid. Als ik aan Guitar Hero denk, dan denk ik aan good times en aan een onvolwassen Wouter die schijt had aan de hele wereld. Eh, behalve aan Power Unlimited, natuurlijk.
Maar zijn deze vervlogen tijden niet met een reden verleden tijd? Moeten we de korte, maar roerige geschiedenis van Guitar Hero niet laten rusten?

In den freaky beginne...

Het moge duidelijk zijn; mijn vroege carrière bij PU is onlosmakelijk verbonden met Guitar Hero. Maar waarom deze warme herinneringen? Wat was er zo fantastisch aan deze, vrij casual, gameserie? Om dat te begrijpen, moet je eerst weten wat Guitar Hero überhaupt is en wat er allemaal gebeurd is tijdens diens turbulente bestaan.
Daarvoor moeten we terug naar 1998, toen er een spelletje genaamd Guitar Freaks in de arcadehallen belandde. Om deze game te spelen, moesten arcade bezoekers een plastic gitaar ter hand nemen met daarop een rode, groene en blauwe knop, die op het juiste moment aangeslagen moesten worden, tegelijkertijd met het overhalen van een zogenaamde 'strum' hendel.
Je ritmegevoel en timing werden hierdoor danig op de proef gesteld, iets wat menig mens in het Land van de Rijzende Zon (daar staat de serie bekend als Gitadora) natuurlijk prachtig vond.
Guitar Freaks kende daarom een flinke hoeveelheid vervolgen, maar ontwikkelaar Bemani bracht de game nooit naar de consoles. Er waren echter haaien op de kust die wel heil zagen in een versie voor thuis, namelijk de makers van de gitaarcontrollers, RedOctane...

Haai aan de haal

Blijkbaar hadden Bemani en Konami hun Guitar Freaks franchise niet goed genoeg veilig gesteld met patenten, of ze zagen geen heil in een console versie van hun gitaarspel, of ze hadden een mooie deal gemaakt met RedOctane, want de maker van unieke controllers ging met het hele idee aan de haal. Ze riepen de hulp in van Harmonix en samen ontwikkelden ze Guitar Hero, een game die eigenlijk alleen qua stijl verschilde van Guitar Freaks. En oh ja, de controller had twee extra knoppen voor hogere moeilijkheidsgraden.
Ondanks dat het concept nogal, eh... 'geïnspireerd' was door het al bestaande Guitar Freaks, werd Guitar Hero een enorme hit, en tja, dan trek je natuurlijk de aandacht van Activision. De game-gigant kocht RedOctane op, waarvan het gevolg meteen te zien was in Guitar Hero II: opeens konden we rocken op échte, gelicenseerde nummers in plaats van covers, en werden we geconfronteerd met massa's in-game product placement. Gelukkig wel logische, want op zich werd je niet

ANDERE GITAARHELDEN OP DE REDACTIE

Het hoogtepunt in de Guitar Hero serie is zonder twijfel *deeltje 3*. Vanaf toen smolten de eerste plastic gitaren omdat er te intensief geoefend werd om voorbij het intro van **Through The Fire and Flames** op Expert te komen. In totaal heb ik drie delen gehad, waaronder *World Tour* met het drumstel dat naar alle waarschijnlijkheid de hartritmestoornis van mijn vader heeft ingeleid.
Zonder Guitar Hero zou het zomaar kunnen dat ik nummers als **Mother van Danzig** en **Stillborn van Black Label Society** nooit ontdekt had.
Mijn afscheidstournee van de serie vond plaats met *Guitar Hero: Smash Hits*, een collectie van de beste nummers uit de serie tot dan toe. Het meest gespeelde nummer blijft **You Know You're Right van Nirvana** wat in mijn ogen het beste goede muziek met een lage moeilijkheidsgraad wist te combineren.
Guitar Hero kreeg het voor elkaar in ieder deel een goede mix van fout en goud te hebben. Zo heb ik de game meerdere malen vervloekt voor het bevatten van **Tokio Hotel**, maar ook het spel geadoreerd door het toevoegen van de klanken van **Boston**.



weetje • weetje

Tijdens het spelen van GHTV, de online mode, ben je in het bezit van een playercard, ga je in level omhoog en verdien je coins. Alle voortekenen wijzen naar customization dus! Meer daarover, inderdaad, op de E3.



Het PU-team op Bevrijdingspop 2009 kreeg in het bijzijn van Giel Beelen acuut een singer songwritersblock.



Toen de PU-crew z'n instrumenten opborg, voelde dat voor het publiek als een enorme bevrijding.

ANDERE GITAARHELDEN OP DE REDACTIE



Ik heb vooral *Guitar Hero III: Legends of Rock* en *Guitar Hero: World Tour* veel gespeeld. Regelmatig stond ik in mijn huiskamer de blaren op mijn vingers te oefenen. In deeltje drie deed ik dat alleen op gitaar, maar in het daaropvolgende deel volgde een drumstel en een microfoon. Mijn driemansband is nooit helemaal lekker van de grond gekomen, maar dat lag niet aan mij! Ik kon namelijk best goed meekomen... In ieder geval tot aan de Hard moeilijkheidsgraad.
Een echte pro ben ik dus nooit geworden, maar ik weet vrijwel zeker dat ik **Dammit van Blink-182**, **Everlong van Foo Fighters**, **The Middle van Jimmy Eat World**, **Obstacle 1 van Interpol**, **Slow Ride van Foghat**, **Barracuda van Heart** en **Paint it Black van The Rolling Stones** nu nog met mijn ogen dicht zou kunnen spelen. Het nummer dat ik echter het allerliefste speelde was **3's and 7's van Queens of the Stone Age**. Absoluut niet het moeilijkste nummer, maar wel belachelijk lekker. Vooral wanneer ik in m'n uppie midden in de nacht de kramp in mijn pink aan het spelen was. Heerlijk!

heel misselijk van het feit dat muziekinstrumenten en andere unlockable uitrusting bij hun merknaam werden genoemd. Weinig mensen hadden er in ieder geval problemen mee, want de game werd overladen met extreem lekkere cijfers (ook Jeroen gaf het een 95) vooral dankzij de heerlijke tracklist waar onder andere Guns N' Roses, Van Halen en Nirvana op prijkten. Iedereen met zeventig euro in de pocket kon een rockster zijn...

Guitar Hero is dead

Maar toen gebeurden er evenveel gekke dingen met de GH-franchise als er drugsreferenties in de liedjes van de Beatles te vinden zijn. Harmonix werd door MTV opgekocht en samen ontwikkelden zij Rock Band, een directe concurrent voor het door Neversoft ontwikkelde Guitar Hero III: Legends of Rock, die drums, zang en basgitaar aan de mix toevoegde.
Nou is een beetje concurrentie natuurlijk niet gek, maar het leidde langzamerhand tot volledige verzadiging van het hele ritmegame genre. Tussen 2007 en 2010 kwam de ene na de andere Rock Band en Guitar Hero titel uit, met bizarre spin-offs zoals LEGO Rock Band, Guitar Hero's die gecentreerd waren rondom een specifieke band (Van Halen, Metallica en Aerosmith) en uiteindelijk de 'evolutie' naar DJ Hero en Band Hero.
Hoe leuk je deze games ook vond, je kon ze onmogelijk allemaal spelen en, laten we eerlijk zijn, dat wílde je ook niet. Je liep het risico vingertyfus of ritmesickness te krijgen als je al deze muziektitels een kans zou geven, en dat was terug te zien in de verkoopcijfers. Terwijl in 2006 Guitar Hero II maar liefst 1.3 miljoen kopietjes wist te verkopen, haalden Guitar Hero: Warriors of Rock en DJ Hero 2 sámen nog niet eens de miljoen verkochte exemplaren.

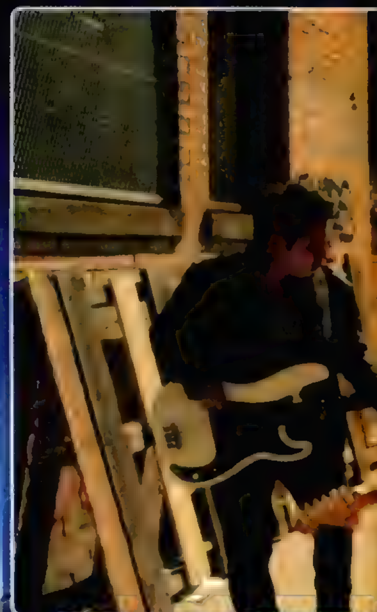
"Het verschil met de voorgaande Guitar Heroes is even groot als de kans dat een 70's rockster het loodje legde op zijn of haar 27ste."

In 2011 besloot Activision hun Guitar Hero divisie dan ook de nek om te draaien... te vermoorden... naar de eeuwige velden der ritmegames te sturen...

Guitar Hero is still alive

En nu, vier jaar nadat de serie dood is verklaard, is de tijd rijp voor een (Creedence Clearwater... sorry) revival. Rock Band 4 is aangekondigd en Guitar Hero krijgt een reboot, een overhaul, wordt klaargestoomd voor het door Spotify verwende publiek.
Hoe je dat doet? Het klinkt als een pittige opgave, maar wat ontwikkelaar FreeStyleGames (bekend van DJ Hero, DJ Hero 2 en, jawel, Sing Party) heeft gedaan, is eigenlijk best logisch. Er waren namelijk een paar stappen die genomen moesten worden om een make-over te rechtvaardigen:
❶ Er moest een nieuwe gitaar komen. Guitar Hero was vooral een succes dankzij de verkopen van de hardware, want met name door de verkoop van gitaartjes stroomde Bobby Kotick z'n rekening vol met pegels. Activision kan het niet maken om mensen een nieuwe controller te laten kopen met precies dezelfde knoppenindeling, dat is een recept voor muiterij. Want zou jij je niet genaaid voelen als je (zoals ik) thuis twee van die gitaarcontrollers hebt staan, maar je ze niet kunt gebruiken voor de nieuwe Guitar Hero ondanks dat ze precies zo werken? Natuurlijk.
❷ Het directe gevolg van de nieuwe knoppenindeling, is andere gameplay. Dat is mooi, want er is geen betere manier om een game vers te laten voelen dan met nieuwe gameplay!
❸ De muziekwereld is veranderd onder andere dankzij Spotify, dus de manier waarop Guitar Hero mu- »


Ook The Black Keys zijn van de partij.
Zwarte Sleutels, je zal ze maar kwijt zijn in het donker.



ziek gaat aanbieden moet daarop inspelen. Je wil per slot van rekening een zo breed mogelijke doelgroep aanspreken, dus moet je modern en, achem... 'hip' zijn.
❹ Het directe gevolg van deze nieuwe richting, is een nieuwe stijl. Guitar Hero was altijd redelijk rock georiënteerd, want ja, dat is het muziekgenre bij uitstek als het op gitaargeluid aankomt. Het cartooneske, 'edgy' design was daarop afgestemd, maar dat past niet meer bij de nieuwe Guitar Hero. Opnieuw vormgeven die hap!
Hoe deze vier stappen precies genomen zijn? Dat kan ik je met behoorlijke precisie vertellen!

Nieuwe gitaar, nieuwe gameplay

Ah, de gitaarcontroller! De spil van Guitar Hero, net zo fundamenteel voor de franchise als Seattle voor de grungesound. De oorspronkelijke Guitar Hero gitaar heeft vijf knoppen in de kleuren groen, rood, geel, blauw en oranje, die op één rij op de hals zitten en die eigenlijk de fretten moeten voorstellen. Met deze knoppen geef je dus zogenaamd het akkoord aan door ze ingedrukt te houden, waarna je tegelijkertijd de strum hendel overhaalt en voilá, een geluidje is geboren.
Echter, op de nieuwe gitaar is geen knop met een kleurtje te vinden. In plaats daarvan zijn er zes fret buttons, drie zwart en drie wit, bovenaan de hals, in twee rijen boven elkaar. En ik kan je vertellen, dat is Anders. Inderdaad, 'Anders' met een hoofdletter. Ik heb, zoals je in de voorgaande alinea's hebt kunnen lezen, aardig wat ervaring met Guitar Hero. Goed ben ik zeker niet, daar zijn m'n vingertjes niet soepel genoeg en m'n brein te langzaam voor, maar op Medium scoorde ik gemiddeld toch wel boven de 90% correcte noten en de eerste paar songs van Hard wist ik meestal wel te halen.
Maar deze kennis, deze ruime voorgeschiedenis, betekende NIETS op het moment dat ik met de nieuwe controller ging spelen. Sterker nog, ik denk dat het eerder tegen me werkte, want het feit dat de fret buttons op twee rijen boven elkaar zitten, was extreem verwarrend voor m'n slome hersenpan. Ik snapte de instructies die ik kreeg (een pijltje dat naar beneden wijst op het midden van de 'highway' - het gedeelte van de game waar je je noten kunt zien-, betekent dat je de middelste knop onderaan moet indrukken), maar dat ik moest wennen aan deze besturing, is een understatement. Het was vooral de transitie van onderste naar bovenste knoppen en andersom die me nekte, want dat is voor een GH-veteraan het grootste obstakel van deze button layout. Het betekent wel dat je je hand niet meer hoeft te verplaatsen langs de hals, want alle knoppen zijn altijd binnen vingerbereik.

"Dat ik moest wennen aan deze besturing, is een understatement."

Sommige gitaarspelers moeten hun moveset dus even aanpassen...
Voor de rest is de controller trouwens redelijk hetzelfde gebleven, met een whammy bar (een staaf waarmee je de muziek kunt distorten) op dezelfde plek en ook nog steeds een Star Power knop (dat nu Hero Power genoemd wordt), hoewel de functie van die laatste nog in nevelen gehuld is. Blijkbaar dient het dus niet langer als puntenverdubbelaar?

Nieuw publiek, nieuwe stijl

Guitar Hero Live is ruwweg in twee modes verdeeld: het offline gedeelte behelst een soort singleplayer tour, waar ik het straks over ga hebben, maar het online gedeelte speelt vooral in op de moderne musica tijden. Deze service wordt GHTV genoemd en is eigenlijk een soort muziekdienst die verschil-

ANDERE GITAARHELDEN OP DE REDACTIE

van PU.nl

Guitar Hero is voor mij het perfecte voorbeeld van een party game waar je stiekem keihard op wil oefenen. Na deel één en twee gespeeld te hebben, gaf een vriend mij per ongeluk de *Aerosmith editie* cadeau, niet wetende dat ik een pesthekel aan die band heb. Gelukkig zag die limited edition gitaar er wel vet uit, dus je hoorde me niet klagen. Ik heb daarna *Guitar Hero III: Legends of Rock* gekocht, en die was ouderwets goed. De groupies, oh man, de groupies!
Deel 3 is mijn favoriet omdat we deze met een groep vrienden steevast speelden op de Wii als we een avondje bier dronken. Battles op nummers als **Helicopter van Bloc Party, The Metal van Tenacious D, Reptilia van The Strokes** en **Prayer of the Refugee van Rise Against** staan me nog vers in het geheugen. We speelden eigenlijk vooral de nummers die we ook buiten het spel om vaak luisterden. En aan het einde van de avond? Dan speelden we **Through The Fire and the Flames** op repeat. Net zo vaak tot het niet meer leuk was en iedereen helemaal klaar was met die game. Of nou ja, in ieder geval tot de volgende avond.



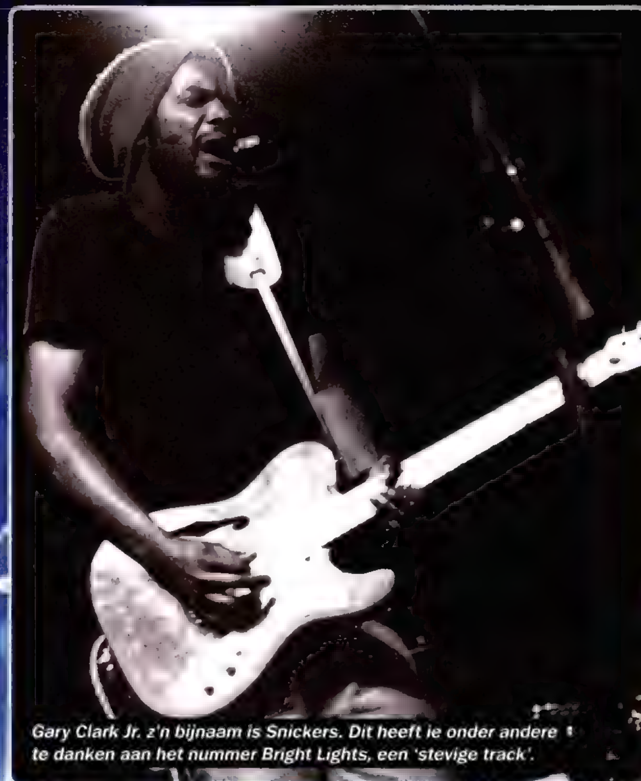
weetje • weetje

Guitar Hero Live komt in ieder geval uit op PS4 en Xbox One (PS3 en Xbox 360 volgen vermoedelijk later), dat zal niemand verrassen. Maar het feit dat het ook op mobiele apparaten wordt gereleased, waarbij je je mobieltje of je tablet aan de televisie kunt koppelen, dat is op z'n zachtst gezegd... interessant.





Bij het nummer *Best Day of My Life* van American Authors trekt Wouter een vies gezicht. Is ook een veel te vrolijke titel voor die jongen. *Failed Suicide on a Cold and Rainy Day* van de Sick Executioners spreekt 'm vast meer aan.



Gary Clark Jr. z'n bijnaam is Snickers. Dit heeft ie onder andere te danken aan het nummer *Bright Lights*, een 'stevige track'.

lende kanalen aanbiedt, waarvan elk een andere muziekstijl presenteert. Veel van de nummers op deze zenders zijn verre van rock-achtig (zie kader), en bedienen dus een brede muzieksmaak, en dat is dan ook de bedoeling van GHTV. Als je zo'n channel kiest, spring je meteen in een track en zie je achter de highway de clip ervan, waarna meteen ge... eh, 'rockt' kan worden. Ook tegen andere spelers, hoewel de details van deze multiplayer functies pas op de E3 onthuld zullen worden.

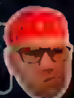
Als je online gaat, krijg je dus muziekclips te zien, terwijl de menu's lijken op een mix van Spotify en theverge.com. Voor de singleplayer is in principe deze 'real-life', onconventionele stijl doorgezet, want in plaats van dwaze tekenfilmfiguurtjes die overdreven stereotypes representeren, een weinig subtiele referentie zijn naar bestaande artiesten of gewoon echt een bestaande artiest moeten voorstellen, zie je... echte mensen. Nou ja, 'écht'. Je ziet acteurs, waarvan je medebandleden daadwerkelijk een muziekachtergrond hebben om de optredens enigszins overtuigend over te brengen, terwijl het publiek gecast is op hun kwaliteiten om op overdreven manieren hun respect voor, of teleurstelling over jouw skills te uiten. Een klein groepje uitverkoren toeschouwers zit als het ware ín het podium, zo vlakbij de band dat je hun emoties nauwkeurig kunt lezen tijdens het spelen, terwijl het gejoel of gejubel van de rest van het publiek ook weinig aan de fantasie overlaat.

Daarbij komen ook nog eens de reacties van je bandleden (er zijn een aantal verschillende bands gecast, passend bij verschillende muziekstijlen), die eveneens duidelijke feedback geven op hoe goed of hoe slecht je je gitaargerag timet.

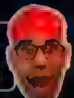
Hoeveel variatie er in deze gefilmde beelden zit, hoe de venues van elkaar verschillen en dus de mate waarin je dezelfde beelden voorgeschoteld krijgt, moet nog blijken, maar het verschil met de voorgaande Guitar Heroes... dat is even groot als de kans dat een 70's rockster het loodje legde op zijn of haar 27ste.

VOEL HET RITME

Guitar Hero draait om muziek, maar de oplettende lezer heeft nog geen naam van een track voorbij zien komen in m'n coverview. Laat ik dat bij deze even goedmaken met dit even handige als voorspelbare lijstje, waarbij je aan mijn hoofd kunt zien hoe blij ik met het betreffende nummer ben:

Best Day of My Life
American Authors 

Sing
Ed Sheeran (ft Pharrell Williams) 

Bright Lights
Gary Clark Jr. 

Little Talks
Of Monsters and Men 

Gold on the Ceiling
The Black Keys 

My Songs Know What You Did In The Dark (Light Em Up)
Fall Out Boy 



weetje • weetje

Zoals het nu lijkt, kan je niet Game Over in Guitar Hero. Dus die faal-situatie daar op het podium van Bevrijdingspop in Haarlem? Dat lijkt nooit meer te gaan gebeuren... Eh, gelukkig?

(Don't) comeback

Hij komt dus terug, de enige game ooit die mij het gevoel gaf een rockster te zijn. Ook al was het maar voor heel even, daar op het podium van dat bevrijdingsfestival in Haarlem. Die luttele seconden van rockgenot, voordat de paniek intrad omdat m'n gitaar niet reageerde en ik het scherm eigenlijk helemaal niet zo goed kon zien. Maar de harde woorden 'game over', die zag ik weldegelijk.

De gemixte gevoelens die ik toen had, die heb ik nu ook een beetje. Want wie weet kan het beter bij die herinnering blijven, wie weet kan Guitar Hero beter geen comeback maken. Er is namelijk wel meer in de muziekindustrie dat beter gepensioneerd had kunnen blijven, zoals Limp Bizkit, KISS en Grandmaster Flash. En je weet wat er gebeurd is na Britney Spears haar breakdown, hè? Helemaal niets goeds, nee...

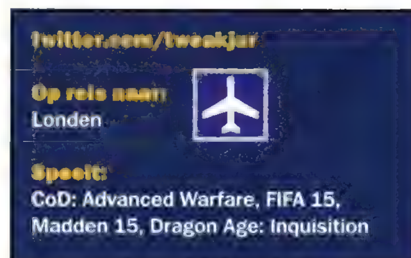
VERWACHTING WOUTER:
Er zijn hele logische stappen te volgen voor het rebooten van een franchise, maar we weten allemaal dat dit verre van een garantie is voor succes (hallo SimCity, Dungeon Keeper Mobile, Turok, enzofuckingvoorts). Gaat Guitar Hero Live het wel lappen? Dat zou prachtig zijn.

+ Guitar Hero is geupdate voor de nieuwe mensch.
+ Het is bijna alsof je zelf op het podium staat.
+ Nieuwe gitaar, nieuwe kansen.
- Guitar Hero voor 'hippe' mensen.

RHYTHM GAME
FREESTYLEGAMES / ACTIVISION
NNB

KULUM







Jurian Ubachs

Jurian Ubachs schrijft al vele jaren over games voor website Tweakers en is een graag geziene collega op perstrips. Over z'n laatste perstrip met Graddus doet hij in deze Kulum graag een boekje open...

OP TRIP MET GRADDUS

Dit is even een ander soort Kulum. Niet omdat hoofdredacteur Meijroos dat heeft goedgekeurd (nee, hij weet het pas als hij dit leest), maar omdat het moet. Ik vind het belangrijk dat jullie, de lezers van de PU, weten wat er gebeurt op trips. Ik ben immers ook nog steeds lezer, en zou niet anders verwachten.

Voor wie me niet kent: ik schrijf zelf ook over games, maar dan voor Tweakers, en roeptoeter op Twitter onder de naam @tweakjur. Ik kom de mannen van de PU daardoor regelmatig tegen op trips en beurzen. Dat leverde niet zo lang geleden al een eervolle vermelding op in dit gamesblad der gamesbladen, toen Wouter met-alle-geweld-mee-wilde-naar-de-KLM-lounge. Maar dat is een verhaal voor een andere keer.

Ik wil het even met jullie hebben over de man die jullie kennen als Graddus. Graddus heette trouwens ooit Willem, totdat toenmalig hoofdredacteur Maarten de legendarische woorden sprak: "ik vind jou helemaal geen Willem, ik vind je meer een Graddus." En de rest is geschiedenis.







PING-PONG



Graddus en ik hadden twee prachtige dagen in Londen. Je zou kunnen zeggen dat er iets opbloeide, maar dat is niet zo. Sterker nog: Graddus en ik veranderden in twee dagen tijd van amicale 'concullega's' in gezworen rivalen. Je weet wel, zo'n verstandhouding dat je elkaar recht in de ogen kan kijken, kunt lachen en elkaar een hand geeft, maar ondertussen wel een dolk in elkaars rug zou willen planten. De reden daarvoor? Tafeltennis.

Jullie weten natuurlijk dat Graddus niet op z'n mondje gevallen is. Als hij vindt dat hij iets goed kan, dan zegt hij dat ook. Met overtuiging. Nu bleken er op de plaats waar het review-event van Battlefield Hardline gehouden werd een aantal tafeltennistafels te staan. Zulke events hebben altijd pauzes, en reviewers vervelen zich nu eenmaal snel. En dus werden er door Graddus al snel wat batjes tevoorschijn getoverd. Want 'hij kan dat goed'.

MET ED AAN TAFEL BIJ COLIN

Natuurlijk zie ik niet alleen Graddus op trips. Er was die keer in Dubai met Jan, er was die keer met Tjeerd in Los Angeles, en laatst nog Warschau met Wouter. Maar weet je welke ik écht nooit meer vergeet? Op stap met Ed. Jawel, jullie eigen Ed Poweroni reisde in een ver verleden nog wel eens hoogstpersoonlijk af om racegames te checken. Ed en ik mochten in 2007 naar de Codemasters-studio, voor een preview van Colin McRae Dirt, en belandden toen zelfs aan tafel met rallykoning Colin McRae himself. De reden dat ik het nooit meer vergeet, is dan weer wat minder leuk: nog geen half jaar later stortte Colin met zijn helikopter neer en was de wereld een topcoureur én een toffe gast armer.

AFGANG ENDE DECEPTIE

Na enkele vriendschappelijke potjes, met ook andere journalisten erbij, begon ik aan een echte wedstrijd tegen Graddus. Best-of-3-sets. Het werd een spannende strijd met ups en downs aan beide kanten. Ik pakte de eerste set, Graddus de tweede. De laatste en beslissende set werd een ware thriller, die uiteindelijk met 26-24 mijn kant op kwam. Kortom: een zeer duidelijke, afgetekende zege. Graddus had overigens, en ik citeer: 'een kutbatje', 'de mindere kant van de tafel' en 'pech met het net'. En de hond had zijn huiswerk opgegeten.

Op dag twee eiste Graddus een rematch. Na wederom twee spannende sets ging Graddus in de laatste set roemloos ten onder tegen de Messi van het tafeltennis, zoals ik mezelf inmiddels ben gaan noemen. Trip vergald voor Graddus, die daarna gek genoeg ook amper meer wist te scoren in Battlefield Hardline. Een gebroken man.

Een laatste potje, laten we het een troostwedstrijdje noemen, werd overigens wel nog door Graddus gewonnen. Tja, de kampioen laat natuurlijk wel eens een wedstrijdje lopen als de titel al binnen is. ✖



RISE OF THE TOMB RAIDER



Óf we blijven tot november zeuren over het feit dat het nieuwe avontuur van Lara Croft voorlopig niet naar de PS4 komt, óf we gaan ons allemaal vast verheugen op de opvolger van de reboot van Tomb Raider uit 2013. Jan koos voor het laatste.

Ik weet het; het is en blijft volkomen ruk voor alle PlayStation bezitters op deze aardkloot dat Rise of Tomb Raider dit najaar niet naar de PS4 komt. De move van Microsoft om de nieuwe game van Lara Croft timed exclusive voor Xbox platformen te maken, is een sluwe zet geweest. Ik kan me voorstellen dat gamers voor dit spel speciaal een Xbox One aanschaffen, en ik durf er een krat Hertog Jan op te zetten dat er een hardwarebundel komt, zeker nu bekend is dat Uncharted 4 is uitgesteld.

Rise of the Tomb Raider wordt door Microsoft immers gezien als de Xbox-tegenhanger voor de avonturen van Drake. Dubbel zuur dus voor de PS4 achterban dat A Thief's End pas in het voorjaar van 2016 komt.

Blij

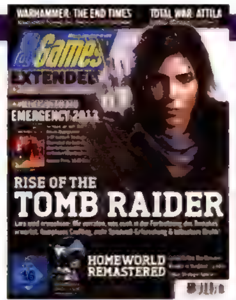
Maar genoeg gemopperd, gehuilebalkt en gepiept; er komt dit najaar een nieuwe Tomb Raider uit en daar moet eigenlijk elke gamer gewoon blij van worden.

De reboot uit 2013, simpelweg getiteld Tomb Raider, was een meer dan prima game en de sterke elementen uit dat deel lijken in de opvolger aangescherpt en verbeterd te worden. Laten we ze even langslopen en er gelijk een voorlopig waardeoordeel annex voorspellinkje aanhangen.



weetje • weetje

Onlangs verscheen het Duitse magazine PC Games met op de cover... Rise of the Tomb Raider. Mochten we nog twijfelen of de game naar Windows platformen komt, dan is dat bij deze ook duidelijk. En ja, het spel komt ook naar de PS4 en waarschijnlijk zelfs naar de PS3 alleen zal dat pas ergens in 2016 zijn. Square Enix geeft dan wel zelf de game uit.

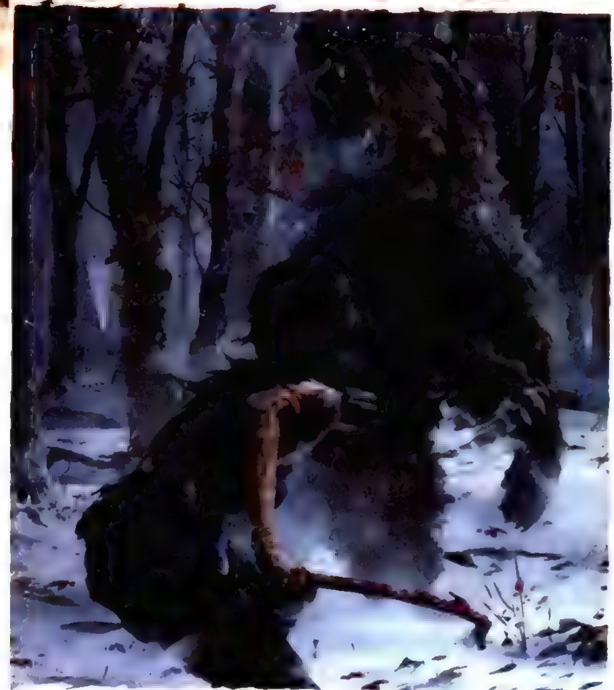




Cool

De setting Siberië is natuurlijk om meerdere redenen al cool. Letterlijk (duh), maar de besneeuwde omgevingen en bijbehorende dieren (wolven, enorme grizzlyberen) zullen naast de barre natuur voor de nodige uitdagingen garant staan.

Survivallen en het upgraden van je uitrusting is hier nauw mee verbonden. Zo krijgt Lara nu meerdere bogen ter beschikking, kun je sommige onderdelen alleen verzamelen onder bepaalde weersomstandigheden en zijn bepaalde dieren actiever op specifieke tijdstippen. Dit alles hint naar een dag- en nachtsysteem en sandboxy stukken gameplay in combinatie met de meer scripted onderdelen die het verhaal voortstuwen.





Verzonken stad

Naast de bossen en bergen van Siberië zal Lara meerdere locaties aandoen. Het einddoel van haar reis wordt de verzonken stad Kitezh. Volgens de legende werd die stad in 1200 aangevallen door een Mongools leger. Net voordat de troepen Kitezh bereikten, werd de stad onvindbaar, en was er op die plek een enorm meer ontstaan.

Niemand weet wat er met de stad en diens inwoners gebeurd is. Sommigen beweren dat Kitezh het geheim van de eeuwige jeugd herbergde en dat men dat koste wat het kost niet wilde prijsgeven aan haar veroveraars. Dit alles klinkt als een fantastisch decor voor de apotheose van Rise of the Tomb Raider.







Grotere tombes

Dat fantastische decor zou mooi aansluiten op de belofte van grotere tombes. De tombes in de reboot Tomb Raider waren veelal klein en huisvestten simpele puzzels. Voor de nieuwe Tomb Raider beloven de makers veel grotere ruimten met gelaagde puzzels die uit meerdere onderdelen bestaan. Ook zou Lara onderwater tempels aandoen, en die zouden weleens te maken kunnen hebben met de verzonken status van Kitezh.

Tenslotte zou er ook sprake zijn van een woestijnlocatie. Gelekte screenshots tonen Lara in een zandomgeving die haaks staat op de kou en sneeuw van Siberië. Mijn inschatting: dit is het openingslevel waar Lara een clue vindt die haar naar Siberië leidt.

Trinity

Sowieso wordt Rise of the Tomb Raider een grote game. Net als in de voorganger is de game verdeeld in hubs, maar deze zijn minstens twee keer zo groot als in z'n voorganger. Dat komt de gameplay hopelijk ten goede want in de vorige Tomb Raider was ik soms hopeloos aan het backtracken om bepaalde upgrades te halen. Datzelfde upgrade systeem maakt, eveneens in uitgebreidere vorm, z'n rentree. Op het gebied van craften, wapens en tools krijgt Lara veel meer mogelijkheden en toys om mee te stoeien, en die zal ze nodig hebben, want de gehersenspoelde volgelingen van de Solarii Brotherhood uit de vorige game, zijn hier ingeruild voor de schaduworganisatie Trinity.

"OP HET GEBIED VAN CRAFTEN, WAPENS EN TOOLS KRIJGT LARA VEEL MEER MOGELIJKHEDEN."

Deze Illuminati achtige club is strak georganiseerd en zit goed in de slappe was, dus in plaats van dwazen met messen en bijlen zul je, zo schat ik in, menig stoere gast met zwarte zonnebril, oortje en mitrailleur moeten omleggen.

Het is overigens niet de eerste keer dat we met deze schaduworganisatie te maken krijgen. Trinity werd genoemd in Tomb Raider uit 2013, in de Dark Horse comic series en in het boek *Tomb Raider: The Ten Thousand Immortals.*

Leniger

Waar ik persoonlijk erg blij om ben, is dat Lara nog leniger is geworden en dat je als speler zelf mag bepalen hoe je speelstijl is. Je verstoppen achter cover speelt een grotere rol; je kunt in bomen klimmen of onderwater zwemmen om uit het zicht van je vijanden te blijven. Door wandelroutes van baddies in kaart te brengen, kun je ze verrassen en een voor een uitschakelen.

Echter, als guns blazing meer je ding is, kan dat natuurlijk ook, aldus de makers.

Mij lijkt het weer een hemels genot om, van een afstandje en ongezien, met pijl en boog m'n tegenstanders door hun hoofd te schieten.

Blauwdruk

Al met al lijkt Crystal Dynamics voort te borduren op de prima blauwdruk die ze in 2013 hebben neergelegd. Een (of meerdere) coole setting(s), een prikkelende mythe, een goed uitgeruste Lara, meer moves en meer mogelijkheden. Ik kan niet wachten op mijn eerste hands-on!

MULTIPLAYER?

Tot nu toe is er met geen woord gesproken over een eventuele multiplayer. Bij de vorige game zat die er wel in, maar die is volgens mij alleen door drie verdwaalde daklozenkrantenverkopers gespeeld. Het zou me niks verbazen als de MP deze keer volledig geskipt wordt. Een co-op mode waarin je samen met een vriend(in) tombes moet doorkruisen, zie ik dan wel weer zitten.







weetje • weetje

Het verhaal van Rise of the Tomb Raider wordt opnieuw geschreven door Rhianna Prachett, de dochter van de onlangs overleden Engelse schrijver Terry Prachett (Discworld). Rhianna schreef eerder al verhalen voor games als Mirror's Edge, Heavenly Sword en ons 'eigen' Overlord.

FIRE EMBLEM

Een paar jaar geleden wist nog bijna niemand in het westen wat Fire Emblem nou precies was. Anno 2015 heeft bijna elke serieuze gamer met een 3DS het magnifieke Fire Emblem: Awakening in huis liggen. Samuel vertelt ons over de volgende stap in deze tactische serie.







De wereld heeft veel te danken aan Super Smash Bros. Niet alleen is het een van de leukste en meest unieke vechtgames aller tijden, het is ook de reden dat de eerste echte tactics franchise überhaupt buiten Japan is verschenen. Ja, als gamers niet zo onder de indruk waren geweest van personages Roy en Marth, dan hadden wij de zevende Fire Emblem game (hier dus de eerste) nooit op onze Game Boy Advancejes kunnen spelen.

Ondertussen is de franchise dusdanig gegroeid in populariteit dat de dertiende Fire Emblem (onze zesde) niet alleen een van de beste games is op de 3DS, maar ook de meest winstgevende in de hele serie. Fire Emblem: Awakening heeft wereldwijd al meer dan anderhalf miljoen exemplaren verkocht. Best knap voor een reeks die eerst als ultra-niche werd beschouwd!

Samurai

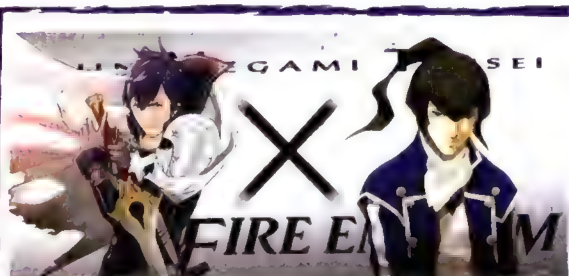
In januari kondigde Nintendo opeens Fire Emblem (werktitel) aan, het nieuwste deel in deze nu wereldwijd gerenommeerde serie. Net als Awakening zal deze nu nog subtitelloze Fire Emblem op de 3DS verschijnen, maar het zal geen direct vervolg zijn. Net als bij bijvoorbeeld de Final Fantasy franchise, zijn de games van de Fire Emblem serie geen hoofdstukken van één overkoepelend verhaal; het ene deel kan zich in een compleet ander land (of zelfs dimensie!) afspelen dan het op zichzelf staande spel ervoor.

Dat geldt ook voor de komende game, die qua setting, verhaal en personages compleet anders zal zijn dan Awakening. Uniek aan deze compleet nieuwe setting, is dat ie niet meer uitsluitend gebaseerd zal zijn op de typische Europese, Middeleeuwse fantasy look zoals dat voorheen het geval was. Nee, één van de twee strijdende naties, het vredelievende Hoshido, is deze keer gebaseerd op feodaal Japan! Denk dus aan ridders vs. samurai's.

"DAT JIJ ZELF MAG BESLISSEN HOE HET VERHAAL ZICH VOLTREKT, MAAKT DEZE FIRE EMBLEM ZO BIJZONDER EN AMBITIEUS."

Italiaanse toestanden

De andere partij, het trotse Nohr, is overduidelijk gebaseerd op Italië, met troepen die qua ontwerp zelfs elementen bevatten die doen denken aan het Romeinse rijk. Dat zien we ook terug aan de gigantische monsters die aan hun kant vechten, en de stijl van hun architectuur, inclusief Venetiaanse gondels. Aan welke kant jij zult staan? Dat mag je zelf weten. Voor de



FIRE EMBLEM IS HERE TO STAY!

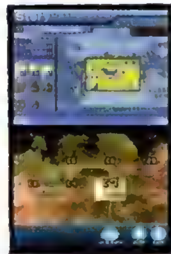
Dat Fire Emblem helemaal hot is, zien we niet alleen aan het succes van Awakening en de hype omtrent het aankomende deel. Zoals Jurjen al in de vorige PU schreef in z'n preview van Project S.T.E.A.M., zul je in die game Fire Emblem personages kunnen unlocken met de amiibos van Marth, Ike, Robin en Lucina.

Nog interessanter wordt echter Shin Megami Tensei X Fire Emblem, een J-RPG van Atlus die de werelden van MegaTen en Fire Emblem samensmelt. Dit wordt de eerste échte Fire Emblem crossover (Smash Bros. telt natuurlijk niet) en komt waarschijnlijk ergens volgend jaar uit, ook hier in Nederland!

DE ÉÉN Z'N BROOD...

Het enige nadeel van dit plotselinge Fire Emblem succes? Dat het z'n broederserie Advance Wars lijkt te hebben vermoord. Advance Wars is een soortgelijke serie die de middeleeuwse look inruilde voor een moderne. Ook bevatte het géén RPG-elementen; Advance Wars focuste zich alleen op de tactische combat.

Het laatste deel (Days of Ruin, op de DS) verscheen alweer in 2008 en sindsdien hebben we niets meer van de reeks gehoord. Die is dus gekannibaliseerd door het fantasievollere Fire Emblem, wedden?









JE NIEUWE OBSESSIE WACHT OP JE

Ook zin gekregen om jouw tactics-jeuk te krabben met wat Nintendo magie, maar weet je niet met welke Fire Emblem te beginnen? Hier een overzicht van alle delen die in Europa zijn verschenen én in welke volgorde je ze het best kunt spelen!

1. Fire Emblem (GBA/Wii U - 2004)

De eerste Fire Emblem die hier het daglicht zag, is wellicht meteen de beste, ook voor nieuwkomers. Alles wat Fire Emblem zo tof maakt, zit in dit deel inbegrepen, inclusief de beste tutorial voor starters. Deze Game Boy Advance topper is niet zo lang geleden beschikbaar gekomen voor Wii U, voor slechts zeven euro, dus halen die hap!

2. Fire Emblem: Awakening (3DS - 2013)

Veel mensen zullen je aanraden om met deze nieuwste telg in de familie te beginnen omdat het een Casual Mode heeft die perma-death uitschakelt, maar toch raad ik je aan om deze pas als tweede te spelen. Na de GBA game is Awakening een prachtige introductie voor alles wat Fire Emblem extra leuk kan maken, zoals DLC, geweldige graphics, personages die samen aanvallen en verdedigen, en het kunnen krijgen van kinderen.

3. Fire Emblem: The Sacred Stones (GBA/Wii U - 2005)

Dit spirituele vervolg op de eerste westerse Fire Emblem release, speelt zich in een compleet ander koninkrijk af en is iets uitdagender dan zijn voorganger. Dit is mijn persoonlijke favoriet van de franchise en heeft óók onlangs een heruitgave gezien in de eShop van de Wii U. Perfect voor de recent bekeerde Fire Emblem fan die hongerig is naar meer.

4. Fire Emblem: Radiant Dawn (Wii - 2008)

Radiant Dawn is het moeilijkste deel van de serie, mede omdat onze Normal Mode gelijk staat aan de Japanse Hard Mode. Het is een sterk deel, maar dus eigenlijk alleen maar aan te raden aan hen die goed bekend zijn met de franchise. Deze game zul je niet bepaald voor weinig geld kunnen eBayen, maar de kans is groot dat hij ooit op de Wii U zal worden heruitgegeven, net als vele andere Wii klassiekers.

5. Fire Emblem: Path of Radiance (GameCube - 2005)

Eigenlijk moet je deze spelen vóórdat je aan Radiant Dawn begint (gezien Radiant Dawn verder gaat waar deze ophoudt) maar a) het is een GameCube game en dus niet speelbaar op huidige systemen, b) hij kost tegenwoordig een fortuin en c) hij kan af en toe wat herhalend worden. Alsnog de moeite waard voor wie de franchise een warm hart toedraagt.

6. Fire Emblem: Shadow Dragon (DS - 2008)

Deze remake van de allereerste Fire Emblem game ooit (die hier dus nooit is uitgekomen) is qua moeilijkheid geschikt voor de beginner. Persoonlijk vond ik dit echter wel het minst aangrijpende deel in de serie, vandaar de zesde plaats. Aan te raden als je geen genoeg kunt krijgen van de franchise en/of een dusdanige obsessie hebt voor Marth (een van de gezichten van de franchise) dat je 'zijn' game per se wilt spelen.

eerste keer in de serie speel jij niet de rol van tacticus die de avatar 'advies geeft', maar bèn je daadwerkelijk de avatar. En deze customizable avatar (man of vrouw) is oorspronkelijk geboren aan het hof van Hoshido, maar is vervolgens opgegroeid als vorst in, jawel, Nohr!

Wat deze Fire Emblem dus zo bijzonder en ambitieus maakt? Dat jij zelf mag beslissen hoe het verhaal zich voltrekt. Je kunt teruggaan naar Hoshido om je bloedlijn te eren of je kunt loyaal blijven en strijden voor Nohr. In feite kun je dus twee compleet verschillende games spelen, zwart en wit, die Nintendo gelukkig niet op Pokémon-achtige wijze los van elkaar probeert te verkopen.

Inclusief voeten

De personages zullen in beide verhaallijnen hetzelfde zijn, maar plot, gevechten en gebeurtenissen zullen compleet verschillen. Kies je ervoor om voor Hoshido te vechten, dan voltrekt zich een traditioneel, toegankelijk avontuur, waarin je met je partners probeert het land te beschermen tegen de Nohrse invasie. Kies je voor Nohr, dan word je in een complex plot geslingerd waarin jij het turbulente koninkrijk van binnenuit moet proberen te hervormen, gecombineerd met uitdagendere gameplay. Het zal Fire Emblem zijn zoals je nog nooit gezien hebt. (*hoest*Game of Thrones*kuch*)

Wie tenslotte de 3DS tot z'n uitersten geduwd wil zien worden, zal genieten van de grafische pracht van deze titel. Niet alleen zijn de character models een stuk gedetailleerder, maar de transitie van de landkaart naar het gevechtsscherm verloopt dusdanig vloeiend dat er bijna geen onderscheid meer tussen de twee gemaakt hoeft te worden.

En over de character models gesproken... de Quentin Tarantino's onder ons zullen blij zijn dat alle personages nu eindelijk volledig zullen worden afgebeeld tijdens gevechten. Inclusief voeten, dus die rare, bokkepootachtige stompjes uit Awakening zijn verleden tijd. Wat er vandaag de dag allemaal wel niet mogelijk is met technologie, hè!



ASSASSIN'S CREED CHRONICLES

Comics, statues, boeken, broodtrommels, dekbedhoezen, ja zelfs de film gaat er nu toch écht komen; het Assassin's Creed universum blijft maar uitdijen. Jan is natuurlijk vooral geïnteresseerd in de games en was benieuwd wat het nieuwe Chronicles de liefhebber te bieden heeft.

ZUCHT... HOE KAN IK M'N LEAP OF FAITH NOU DOEN ALS ER NERGENS EEN HOOIBERG TE BEKENNEN IS? JE KUNT NOG BETER ZOEKEN NAAR EEN SPELD IN EEN HOOIBERG.

Een vlugge blik op de arty screenshots en je zou denken dat Assassin's Creed: Chronicles weinig met de ons zo bekende gameplay van doen heeft. Maar dat is niet het geval. AC:C biedt namelijk 2.5D action platforming, waarbij je moet denken aan games als de old school Prince of Persia en Klonoa, Mark of the Ninja, New Super Mario Bros. en tot op zekere hoogte LittleBigPlanet. Het komt erop neer dat je als Assassijn van links naar rechts beweegt, maar ook de diepte in kan, aan de zijkant van een platform kan klauteren of weg kunt duiken in een grot of raam. En dat werkt, dames en heren, als een damesuier.

woetje • woetje

In de derde Chronicle (Russia) speel je met Nikolai Orelov die je al kent uit de comicreeks The Fall. Aangezien Nikolai beschikt over een geweer, zal deze Kroniek het minst stealthy spelen, al zul je nog steeds van een afstandje stilletjes je vijanden kunnen uitschakelen.

PRIJS EN LENGTE

AC:C kent zogezegd drie Chronicles. De China Chronicle kent twaalf chapters, India en Russia kennen beide tien chapters maar de levels daar zijn wel wat groter. Gemiddeld duurt een Chronicle tussen de zes en acht uur. Echter, de game kent New Game+ en New Game+ Hard modes. Per stuk kosten de Chronicles €9,99. Een sweet deal, als je het mij vraagt.

Drieluik

Maar laat ik beginnen met de structuur van AC: Chronicles. Het betreft een digital-only game die in drie episodes zal verschijnen. In die drie episodes reis je telkens naar een andere beschaving/periode in de wereldgeschiedenis: respectievelijk de Ming-dynastie aan de vooravond van haar ondergang (1526), het Brits/Indiase Sikh Rijk tijdens de voorbereidingen op een oorlog (1841) en de grimmige nasleep van de Oktoberrevolutie in Rusland (1918). Iedere Kroniek kent een eigen Assassijn en een eigen artstyle die geënt is op de periode waarin de game zich afspeelt. Daarnaast leveren de drie Chronicles ook nog licht wisselende gameplay op, aangezien iedere protagonist eigen vaardigheden, wapens en gadgets heeft. Iedere Chronicle staat dus op zichzelf, maar er is wel een overkoepelende verhaallijn.

Vrouwelijke Assassin

In alle Kronieken speelt stealthy gameplay een belangrijke rol en vecht je met verborgen wapens. Ook de parkours gameplay - het lenige klimmen en klauteren - is van de partij. Herkenbaar dus.

In China (waar ik vier levels afwerkte) speel je met Shao Jun, de laatst overgebleven Assassin van de Chinese Brotherhood die naar haar thuisland terugkeert met maar een doel voor ogen: wraak. Getraind door niemand minder dan de legendarische Ezio Auditore is ze vastbesloten haar gevallen broederschap niet alleen te wreken, maar ook te herstellen. Je kent Shao Jun wellicht uit de korte animatiefilm 'Embers' die tijdens de release van AC:

VOORZICHTIG! DAT SCHILD HEEFT M'N MOEDER MET DE HAND GEWEVEN.
200 GRAM BOTER, 200 GRAM SUIKER, 2 ZAKJES VANILLESUIKER, 4 EIEREN, 200 GRAM BLOEM EN EEN ZAKJE ROZIJNEN!
HUH?
KAN JE MOEDER METEEN EEN NIEUWE TULBAND VOOR JE BAKKEN!

Revelations verscheen. Heeft Ubisoft meteen de kritiek van de speelbare vrouwelijke Assassijn getackeld (grinnik). Shao Jun is een lenige chick die in de rechterpunt van haar laars een hidden blade verstopt heeft én een grapple hook bezit waarmee ze van het ene platform naar het andere kan zwieren. Diezelfde tool zet ze in om guards hun halsslagader mee open te slicen. Andere trucjes en gadgets van deze dodelijke Lady in Red doen denken aan die van Sam Fisher in Splinter Cell: fluiten om guards te lokken, vuurwerk (in plaats van een rookgranaat) om vijanden tijdelijk te stunnen en geluidmakende darts om guards te misleiden. Zelfs Hitman komt voorbij (dode vijanden verstoppen in hooiwagens, kasten en donkere plekken), maar natuurlijk ook AC zelf (de leap of faith, behoorlijk coole combat waarbij counteren een rol speelt en het bespringen van vijanden om ze ineens uit te schakelen).


Ik weet 't niet, maar als ik in India was, ging ik niet op zulke balkjes staan. Sterker, ik zou daar niet eens een gebouw hoger dan één verdieping binnen gaan.

CLIMAX

Climax is een Engelse ontwikkelaar die voornamelijk als huurling voor verschillende uitgevers werkt. De laatste jaren heeft de studio zich vooral beziggehouden met Xbox Live Arcade games met wisselend succes: bijvoorbeeld het uitermate slecht ontvangen Bloodforge en het een stuk beter in elkaar zittende Rocket Knight. Of misschien ken je de makers van de Xbox (1) exclusieve action-RPG Sudeki of van nobody-really-cares-titels als ATV Offroad Fury 3, MotoGP 3: Ultimate Racing Technology en ATV Offroad Fury 4.

Dat alles geeft je, in combinatie met de gelaagdheid van de sidescrolling platformlevels, ondanks het 'horizontale' uiterlijk, toch vrijheid om je op verschillende manieren van A naar B te begeven.

Boemerang-mes

Het level dat ik in India speelde was eveneens cool. Hier speel je met Arbaaz Mir terwijl de spanningen toenemen tussen het Sikh Rijk en de Oost-Indische Compagnie in 1841. Arbaaz Mir heeft weer net wat andere moves en wapens dan Shao Jun, zoals een dik kromzwaard en dodelijke boemerang-messen.

Opvallender was dat ik de eerste twintig minuten hoofdzakelijk aan het klimmen en klauteren was, Prince of Persia style, compleet met instortende platformen, hangend aan langzaam afbrokkelende stalactieten en houten planken die op 't punt stonden om los te komen.

Het lijkt er dus op dat de Arbaaz gameplay iets meer platformachtig wordt, waarbij Arbaaz zich eveneens kan verschuilen in het donker en achter pilaren, en aan plafondbalken kan hangen als Adriaan de Acrobaat in zijn jonge jaren (héél lang geleden).

Schilderachtig

Naast het lichte verschil in gameplay is ook de look van de drie kronieken anders; al hebben ze alle drie een handgetekende stijl waardoor je het idee hebt in een soort kunstwerkjes te spelen.

De Chinese avonturen hebben iets weg van oude prenten, een beetje zoals in Okami, en de graphics zijn heel schilderachtig.

De India levels zijn veel scherper, de lijntjes duidelijker, waarbij met name de architectuur uit die tijd voor inspiratie heeft gezorgd. India is ook verreweg het kleurrijkst, met felle tinten rood, blauw, groen, geel en bruin.

Russia is dan weer geïnspireerd op de propagandaposters uit begin 20e eeuw.

Dat maakt dat de drie kronieken, ondanks dat ze een samenhangend geheel vormen, toch steeds anders aanvoelen.

De eerste hands-on zal wat mij betreft dus zeker niet de laatste zijn. ★

> **"Hier betalen fans veel liever geld voor dan dat ze gratis companion apps door hun strot geduwd krijgen."**


Ha! Zo loop ik ook na de vrijmibo naar de bushalte.







VERWACHTING ***JAN:***

AC: Chronicles lijkt een prima tussendoortje te worden voor een scherpe prijs. Hier betalen fans veel liever geld voor dan dat ze gratis companion apps door hun strot geduwd krijgen.

- \+ Andere gameplay maar toch Assassin's Creed.
- \+ Drie verschillende speelstijlen.
- \+ Drie verschillende grafische stijlen.
- \- Climax heeft niet het beste CV.

2,5D PLATFORM-STEALTH-ACTION
CLIMAX STUDIO / UBISOFT MONTREAL
ACC: CHINA OUT NOW / INDIA EN RUSSIA Q3/Q4 2015

LEGO JURASSIC WORLD

Wouter ziet LEGO games altijd als odes aan een bepaalde franchise, als LEGO-geworden fanboyism. Nu een van z'n top tien favoriete films aller tijden, Jurassic Park, samen met diens sequels de Traveller's Tales-behandeling krijgt, weet hij makkelijk vijf redenen op te noemen waarom JP-fanboys met LEGO moeten spelen.

VIJF REDENEN WAAROM JURASSIC PARK-FANS DEZE LEGO GAME MOETEN OPPAKKEN

5 PROPVOL FANBOY-REFERENTIES

Jij bent een JP-fanboy, net zoals ik, en je hebt Jurassic Park minstens een keer of twaalf gezien. Dus zal je snoepen van alle speelse verwijzingen die LEGO Jurassic World rijk is, want jij bent zo'n zeldzaam geval die mans (of vrouws) genoeg is om van dino's én van LEGO te houden, in het openbaar, zonder dat dat afbreuk doet aan je leeftijd of je geestelijke gezondheid. Of misschien doet het dat wel, who cares! Want jij, beste JP-fanboy, snapt dat Lex haar speciale power het verbrijzelen van glas is met haar ijselijke gil, omdat jij weet hoe vaak Steven Spielberg het meisje (Ariana Richards heet ze in het echt, maar dat wist jij natuurlijk) tijdens de opnames heeft laten gillen. Dus ga jij genieten van deze verwijzing. Jij moet lachen als de LEGO versie van Gennaro nog even de tanden poetst van de T-Rex, vlak voordat hij opgegeten wordt, of dat Ellie head first in de berg Triceratopsschijt duikt, want jij... want wij, hebben een verdomd goede smaak. Jurassic Park, bitches!
'What's the matter, kid, you never had lamb chops?'



"Koddig en grappig op een kiddy, kazige manier, terwijl het met veel liefde eer betoont aan de beste dino-film serie ooit."

4 ORIGINELE VOICES

Nee, het is inderdaad niet Gerard R. Molen die de stem doet van Dr. Harding in de scène met de Trike, dat heb jij natuurlijk meteen door! Maar omdat deze Jurassic Doctor even wat meer tekst heeft gekregen dan hij in de film had, moest Traveller's Tales er een vervangende voice-actor voor regelen. Want ja, meneer Molen is inmiddels al 80, dus die laat je niet even overvliegen voor een paar zinnetjes in een LEGO game.
Maar voor de rest zit LEGO Jurassic World, zo goed als dat gaat, vol met de originele dialogen en muziek uit de films, net zoals dat in LEGO The Lord of the Rings en The Hobbit zo was.
'You will remember to wash your hands before you eat anything?'

3 FREE-ROAMEN OVER ISLA NUBLAR EN ISLA SORNA

Is het niet de droom van elke JP-fanboy om vrijelijk over Isla Nublar te kunnen wandelen? Nou ja, niet helemaal natuurlijk, aangezien de kans dan vrij groot is dat je hersenpan opgesmikkeld wordt door een Raptor, maar in LEGO Jurassic World is het allemaal behoorlijk veilig. Hoogstens word je gedrieëndeeld, maar dat is een LEGO-poppetje wel gewend.
Naast het feit dat Isla Nublar als free te roamen hub dient, kun je ook op Isla Sorna (Site B, waar de dinosaurussen zijn gecreëerd) gaan en staan waar je wil.
'I own an island, off the coast of Costa Rica.'


Ik was ooit met m'n schoonmoeder naar de film Jurassic Park. Moest dat mens na afloop handtekeningen uitdelen!

2 TWINTIG SPEELBARE DINO'S

LEGO Jurassic World heeft twintig levels en in elk daarvan kan je een stuk amber vinden, die een spéélbare dino unlockt! Jawel! Deze donderhagedissen (jij kan ze vast wel alle twintig opnoemen) zijn ook nog eens aan te passen in een ware dino-creator, en hoewel deze features er duidelijk in zitten voor de kids, wordt de JP-fanboy er ook wel blij van, niet waar?
'Ah, now eventually you do plan to have dinosaurs on your, on your dinosaur tour, right?'

1 MR. DNA!

Het geanimeerde DNA-strengetje, met z'n opvallende zware stemgeluid waarmee hij zo mooi 'dinosawrs' zegt, en in Jurassic Park uitlegt hoe de dinosaurussen weer tot leven zijn gewekt, had natuurlijk veel te weinig screentime. Gelukkig wordt dat, 22 jaar later, volledig goed gemaakt en kan je het ventje onder je knoppen nemen! Wat zeggen we daarvan JP-fanboys?
'Bingo! Dino DNA!' ★



VERWACHTING WOUTER:
LEGO Jurassic World is koddig en grappig op een kiddy, kazige manier, terwijl het met veel liefde eer betoont aan de beste dino-film serie ooit. Wat had je anders verwacht?

+ Het is Jurassic Park!
+ Er zijn dino's!
+ Het is LEGO!
- Dit hebben we al eens eerder gespeeld!

LEGO GAME
TRAVELLER'S TALES / WARNER BROS.
JUNI 2015

XENOBLADE CHRONICLES X

Xenoblade Chronicles X (vanaf nu 'X' genoemd) heeft volgens Samuel de potentie om de vetste JRPG aller tijden te worden. Aller. Tijden. Ook als je niets met het genre hebt, ga je dit waarschijnlijk willen spelen, want deze game ontkracht alle door Sam genoemde vooroordelen over het genre.



"JRPG's zijn tergend langzame games."
X niet. Voor je het weet word je op de gigantische planeet Mira gedropt waar je kan gaan en staan waar je maar wil (en vechten met wat je maar wil). Geen dertig uur durende opbouw dus voordat je eindelijk het 'leuke gedeelte' krijgt. En het vechtsysteem is zo naadloos in de verkennende gameplay verweven, dat je niet hoeft te wachten op introschermen, menuutjes en andere rotzooi; je zult altijd direct kunnen matten.

"Het vechten is saai en bevat nauwelijks gameplay."
Het vechtsysteem is juist een van de tofste dingen in X. Je beweegt volledig in real-time je personage om de vijand heen en valt direct aan met je acties naar keuze. En door middel van QTE's en het juist timen van aanvallen (bijvoorbeeld op het moment dat een teamlid om hulp roept) blijf je continu actief bezig met het gevecht. Geen regeltjes tekst uit menuutjes kiezen terwijl je gapend naar het scherm kijkt, dus. Jíj bent aan het vechten, niet de computer.

"Real-time gevechten doen alsnog onder voor die in action adventures."
Wacht maar tot je X speelt. Je kunt van dichtbij standaardaanvallen uitvoeren, met steekwapens, maar ook van ver af met guns. Als je echter meer schade wil doen, dan kun je een van je vele Arts kiezen die een superaanval ontketenen, jou sterker maken of de vijand dwarszitten. Als de Art na een paar seconden weer klaar is voor hergebruik, kun je er echter ook voor kiezen om langer te wachten, zodat je Art twee keer zo sterk wordt. De combinatie van standaardaanvallen en het tactische gebruik van de vele soorten Arts zorgen ervoor dat elk gevecht een zinderend, episch en dynamisch evenement is vol verslavende gameplay. En dan kun je ook nog Arts aan elkaar rijgen.

> **"Dit wordt een van de beste JRPG's aller tijden, misschien wel dé beste."**

"Maar zelfs in de beste JRPG's moet je continu grinden."
Luister, X draait net zoveel om verkenning en menselijke interactie als om vechten. En een van de vele manieren waarop dat tot uiting komt, is in het feit dat je niet alleen kunt groeien door gevechten te winnen; je krijgt ook ervaringspunten als je nieuwe gebieden verkent, teammaten helpt of nieuwe voorwerpen vindt of maakt. Er zijn tig manieren in X om als personage te groeien en sterker te worden, niet alleen door middel van het (verslavende) vechtsysteem!

"De vijanden zijn inspiratieloos en komen steeds weer terug."
De fauna op Mira is zo divers, uitgebreid en gigantisch, dat het de Monster Hunter en Pokémon franchises kan laten zweten van nervositeit!

"De werelden in JRPG's zijn saai en clichématig."
Die woorden ga je terugnemen nadat je Mira hebt gezien. De planeet waarop X zich afspeelt is zo groot, dat het zich kan meten met MMORPG's. En niets daarvan is een illusie of geblokkeerd met onzichtbare muren; als jij in de verte een prachtig continent ziet liggen, dan kun je daar gewoon heen. (In stijl, uiteraard. Heb ik je al verteld dat de game vol zit met transformerende mecha's?) De schaal van Mira en zijn prachtig ontworpen flora zijn niets minder dan revolutionair voor een singleplayer game en zorgen er mede voor dat de speler met gemak meer dan honderd uur aan deze game kan spenderen.

"Gear in JRPG's ziet er altijd belachelijk uit."
X zal de nodige belachelijke bepantsering bevatten (zoals bikini's voor de perverselingen onder ons) maar dat is slechts een klein deel van het aanbod. Er zijn verschillende in-game bedrijven die wapens en gear aanbieden, ieder met hun eigen stijl, krachten en design. Het mooiste? Hoe meer gear je van een bepaald bedrijf koopt (en tijdens gevechten laat zien) hoe populairder dat bedrijf wordt, wat in meer, nieuwere, betere gear resulteert. Inderdaad: in X word je beloond voor merkloyaliteit!

"Ik hou gewoon niet van die Japanse rotzooi!"
Dat mag. En aan de anime-achtige grafische stijl zul je weinig kunnen doen. Maar weet dat een van de grootste krachten van X is dat het een mengelmoes is van Japanse en westerse RPG's. Het bevat de creativiteit en drama van een JRPG, maar de gameplay is voornamelijk geïnspireerd door westerse games, zoals MMORPG's. X wordt een van de beste JRPG's aller tijden - misschien wel dé beste - juist omdat het z'n Japanse conventies zal ontstijgen. Geloof me maar! ★



VERWACHTING SAMUEL:
Effe bloedserieus en zonder overdrijven: ik verwacht dat X de beste, grootste en meest verslavende JRPG aller tijden wordt. *Booyah!*

- ✚ Heeft de schaal en hoeveelheid content van een MMORPG.
- ✚ Een vechtsysteem dat niemand zal vervelen (en mecha's!).
- ✚ Weet irritante genreconventies innovatief te omzeilen.
- ✚ Het design van Mira en haar flora en fauna zijn om van te watertanden.

JAPANSE RPG
MONOLITH SOFT / NINTENDO
1 SPELER (+ 4-SPELER ONLINE CO-OP)
2015

SPLATOON

Naar aanleiding van de E3-demo schreef Jurjen vorig jaar al een artikel over Splatoon waarin hij zijn enthousiasme over dit 'landjepik met verfgeweren' uitte. En nu hij de vrijwel voltooide versie urenlang heeft gespeeld, is hij zelfs nog enthousiaster geworden. Bijvoorbeeld over de volgende vier punten.



1 PRESENTATIE

Het stijltje heeft in de verte iets van Jet Set Radio, maar met z'n mix van inktvissen, felgekleurde verfklodders, rockmuziek, streetwear, pluizige katten, halfpipes en super soaker-style geweren is Splatoon toch weer anders en in elk geval lekker eigenwijs.
De game verwelkomt je op de Plaza (die met z'n neonreclames, hoogbouw en zebrapaden verdacht veel lijkt op het Shibuyaplein in Tokyo), waar je andere spelers ziet lopen en kunt winkelen om je character met hoeden, kleren en schoenen een unieke look te geven.
Aan de achterkant van het plein staat de Battle Tower die je verplaatst naar de Turf Wars, online gevechten waarin twee teams van elk vier spelers moeten strijden om zo veel mogelijk grondgebied hun kleurtje te geven. Rechtsachter op het plein vind je onder een putdeksel Cap'n Cuttlefish die je strikt voor de strijd tegen de Octarians in de singleplayer. En die singleplayer is niet mis.

MEERWAARDE VAN DE GAMEPAD

In de multiplayer onderdelen van Splatoon kun je na respawnen direct naar de positie van een teamgenoot vliegen door deze teamgenoot op het GamePad-scherm aan te tikken. Deze coole functie houdt de vaart erin en bewijst tegelijkertijd de meerwaarde van de GamePad!

2 SINGLEPLAYER

Net als in de multiplayer kun je in de singleplayer met geweren verf op je omgeving schieten en in een inktvis veranderen om door die verf te glijden, ook langs muren omhoog. Wat de singleplayer zo verdomde leuk maakt, is dat je die vermogens niet alleen moet gebruiken om allerlei monster(tje)s te verslaan, maar ook om platformhindernissen te overwinnen en kleine puzzels op te lossen.
De opzet is een beetje zoals in Super Mario Galaxy; je moet steeds het eind van een 'eilandje' bereiken om vanaf daar met een lanceertegel naar het volgende eilandje te vliegen. Op dat eilandje moet je bijvoorbeeld vijanden laten vastlopen in je verf om ze van de achterkant te kunnen raken, sponzen volspuiten met verf zodat ze grote platformen worden, of met je verfstraal molentjes laten draaien waardoor platformen verschuiven.
Ik was echt aangenaam verrast door de dikke fun die ik in deze platformer/shooter-hybride voor één speler beleefde. En dat terwijl de multiplayer volgens Nintendo toch écht de hoofdschotel van Splatoon is.

3 NIEUWE WAPENS

Van de nieuwe wapens die ik probeerde, was de verfroller mijn instant favoriet. Het voelt geweldig om met zo'n reuzenroller razendsnel enorme stukken van het level te kleuren of over vijanden heen te walsen. Tijdens de eerste potjes leek het wapen me zelfs wat overpowered, maar dat idee liet ik varen toen mijn tegenstanders me dwongen te flanken of gewoon achteruit liepen en bleven vuren, zodat ik in aanvallend opzicht in elk geval vrij kansloos was.
Het leuke aan Splatoon is dat je ook helemaal niet hoeft aan te vallen om te winnen, de speler die voor zijn team het meeste terrein heeft gekleurd, wint steevast de meeste munten en ervaringspunten. Al is het natuurlijk wel handig als ondertussen twee of drie teamgenoten de vijanden van je lijf houden, bijvoorbeeld met de sniper- en shotgun-achtige geweren, granaten of superwapens die je verdient door veel terrein te kleuren.



4 RANKED BATTLES

Naast de singleplayer en Turf Wars laat Splatoon je ook deelnemen aan Ranked Battles, waarin je begint met een rang van C- en kunt stijgen tot A+.
Dit speltype biedt speciale uitdagingen; je moet bijvoorbeeld een bepaald vlak in het midden van een arena een minuut lang met je kleur bedekt houden. Tijdens een stuk of tien potjes in dit speltype kwam goed naar voren hoe tactisch je Splatoon kunt spelen, bijvoorbeeld met snipers op hoge punten in het level die de rollers beschermen terwijl ze de boel kleuren.
Het verloopt allemaal heerlijk snel en intens en blijft spannend tot de laatste seconde. ★

VERWACHTING JURJEN:
Ze zijn het blijkbaar nog niet verleerd daar bij Nintendo; coole nieuwe franchises verzinnen met de potentie om miljoenen spelers te vermaken. Want Splatoon ís zo'n franchise!

- + Singleplayer is dikke fun.
- + Multiplayer is snel en intens.
- + Verfroller als wapen.
- - Gaan genoeg mensen dit spelen om constant potjes 4 tegen 4 te vullen?

PAINT SHOOTER
NINTENDO EAD2
MEI 2015

FIREWATCH

Het lijkt Ed z'n ideale prepensioenbaantje: brandwacht in een natuurpark. De hele dag in een hutje boeken lezen en af en toe rondturen of er geen dwaas een kampvuurtje stookt. In het broeierige Firewatch is er echter veel meer aan de hand, aldus ex-pyromaan Jan.

Mijn vader en opa waren allebei brandweermannen in Amsterdam. Ik wilde later een beroep waarin écht iets te beleven viel, en werd dus eindredacteur...

Iets in brand steken - een tak, een oude krant of wattenbolletjes - is gewoon harstikke leuk als kind zijnde. Spelen met vuur, kloten met vuurwerk, je eigen bommetjes maken... welk joch heeft niet zijn pyromane fase gehad?

"De voortdurend voelbare spanning staat in schril contrast met de prachtige gestileerde vormgeving en de sfeervolle soundtrack."

Voor Henry is vuur echter uit den boze. Hij is brandwacht (fire lookout) in het Shoshone National Forest in de Amerikaanse staat Wyoming. Henry heeft dit baantje zover van de bewoonde wereld echter niet zonder reden aangenomen; hij probeert een duister verleden achter zich te laten. Sowieso is niet alles wat het lijkt in het enorme park.

Onder de sterren

De onderhuidse spanning die voortdurend voelbaar is in deze bijzondere game staat in schril contrast met de prachtige gestileerde vormgeving en sfeervolle soundtrack.

Het spel doet qua graphics denken aan het Zelda-achtige Rime van de Spaanse ontwikkelaar Tequila Works. De zachte pasteltinten komen overeen, al maakt Campo Santo op vernuftige wijze gebruik van de voortdurend veranderende tijd. Als de avond valt, kleurt het hele natuurpark oranje, terwijl je 's nachts getrakteerd wordt op misschien wel de mooiste sterrenhemel ooit in een game. Overdag word je dan weer ondergedompeld in een oase van mosgroen en hemelsblauw. Totdat er opeens een wind opsteekt en dreigend onweer zich aandient.

Eigenlijk een belachelijke naam, zo'n walkie talkie. Alsof je een condoom een neukie neukie noemt...

SUPERGROEP

Campo Santo is gevormd door voormalig medewerkers van Double Fine, Telltale, Lucasarts, Klei, 2K Marin en Lionhead Studios. Met name Mark of the Ninja lead designer Nels Anderson, Walking Dead: Season One kopstukken Sean Vanaman en Jake Rodkin, en Double Fine's Chris Remo hebben een dikke vinger in de Firewatch-pap. Daarbij is de Engelse ontwerper Olly Moss, vooral bekend van zijn filmposters, verantwoordelijk voor de look van de game en wordt de stem van Henry gedaan door niemand dan Rich Sommer (Harry Crane uit de serie Mad Men).



Je hoort weleens de waarschuwing: 'één lucifer kan een bosbrand veroorzaken'. Nou, ik heb voor m'n barbecue al een heel doosje plus aanmaakblokjes nodig...

Smeulend vuurtje

Ook de unieke manier van exploratie in Firewatch is op z'n minst prikkelend te noemen. Aangezien je uitvalsbasis een uitkijkpost bovenop een berg is, zal je meer dan eens moeten abseilen, klimmen en klauteren om je richting een smeulend vuurtje of een groepje jolig vuurwerk afstekende types te spoeden. Dat gaat een stuk minder vlotjes dan in games als Assassin's Creed en Far Cry. Navigatie speelt sowieso een belangrijke rol in het spel, waarbij je je kompas en kaart voortdurend in de gaten moet blijven houden omdat je anders absoluut verdwaalt in het gigantische natuurpark.

Gevaar!

Zeer belangrijk voor de vibe in de game is je communicatie met je supervisor Delilah die elders in een hutje bivakkeert. De game speelt zich af in 1989, dus gesprekken voer je via de walkie talkie. Die gesprekken nemen al snel een persoonlijke wending en als speler ben je zelf verantwoordelijk wat voor soort relatie je wil opbouwen met je bazin. Zij stelt zich nogal kwetsbaar op en het is aan jou om ervoor te kiezen hoever je hier in mee wil gaan.

Feit is dat zowel Delilah als Henry privé nogal wat geheim te houden hebben, en de vraag is of die geheimen ooit naar buiten zullen komen. Daarnaast dreigt er in de game voortdurend gevaar in de vorm van eventuele branden, noodweer en wilde dieren... het mag duidelijk zijn dat Firewatch de potentie heeft mij in vuur en vlam te zetten. ★

VERWACHTING JAN:
De combinatie van een unieke setting, fraaie graphics en onderhuidse spanning maakt van Firewatch een titel waar ik het spontaan warm van krijg.

- + Eigen stijl.
- + Unieke setting en dito gameplay.
- + Bepaal zelf de ontwikkeling van je relatie met Delilah.
- ? Hoeveel gameplay zit er daadwerkelijk in Firewatch?

ADVENTURE
CAMPO SANTO / PANIC
2015

VANAF NU WORDT HET...

SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"DAGENLANG SPEELDEN WE TIKKERTJE IN HET KORENVELD, WAARNA WE ONDER DE PERENBOOM ELKAARS HANDJE VASTHIELDEN EN GENOTEN VAN DE LANGZAAM ONDERGAANDE ZON."



064 Graddus beschrijft op poëtische wijze z'n eerste liefde.

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"IK ZIE WEL EENS ANDERE VROUWEN, ZEKER WEL, MAAR NIEMAND ALS JIJ. STERK, ZOALS EEN VROUW STERK KAN ZIJN. SEXY, MAAR NIET SLETTERIG. DAPPER, MAAR NIET ROEKELOOS. ONAFHANKELIJK EN GEPANTSERD, MAAR NIET ONKWETSBAAR."



052 Jurjen beschrijft op poëtische wijze z'n liefde voor Samus Aran.

SPECIALE REDACTEUR VAN DE MAAND



WOUTER

Een primeur! Voor het eerst in de geschiedenis van deze rubriek prolongeert een redacteur z'n titel als Speciale Redacteur van de Maand. Bij gebrek aan beter? Allerminst!

Wouter schreef deze maand niet alleen de coverview, nee, daarmee verover je deze felbegeerde titel natuurlijk niet; hij zorgde hoogstpersoonlijk voor de succesvolle deelname van PU aan de Dutch Comic Con. Nu was het voor hem geen straf om zich een paar weken lang bezig te houden met een mix van comics en games (films en z'n vriendin erbij en het plaatje is perfect), maar als je weet hoeveel geregel, shit en stress (bloed, zweet en tranen) dit opleverde, zou je de afgelopen maand niet graag in zijn schoenen hebben gestaan.

De hele Dutch Comic Con was bijzonder geslaagd, maar de vele complimenten die de PU crew kreeg over de vierkante meters 'gamebeleving' die Wouter georganiseerd had, deed ons twee dagen lang met een enorme grijns in Utrecht rondlopen. Als Wouter volgende maand nou ook eens op tijd de PU pagina's corrigeert, maakt ie misschien zelfs kans op 'een drie op een rij'.

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT

REVIEWS

IN DIT NUMMER

OOK GESPEELD

- BLADESTORM: NIGHTMARE
- TOKYO TWILIGHT GHOST HUNTERS
- DMC: DEVIL MAY CRY - DEFINITIVE EDITION
- ADVENTURES OF POCO ECO
- CODE NAME S.T.E.A.M.
- RIDE
- FINAL FANTASY: RECORD KEEPER
- BORDERLANDS: THE HANDSOME COLLECTION
- AXIOM VERGE
- THE EVIL WITHIN: THE ASSIGNMENT
- HOTLINE MIAMI 2: WRONG NUMBER
- SID MEIER'S STARSHIPS
- HOMEWORLD REMASTERED COLLECTION
- ASSASSIN'S CREED: ROGUE
- DRAGON AGE: INQUISITION JAWS OF HAKKON

EXCAMEDIA

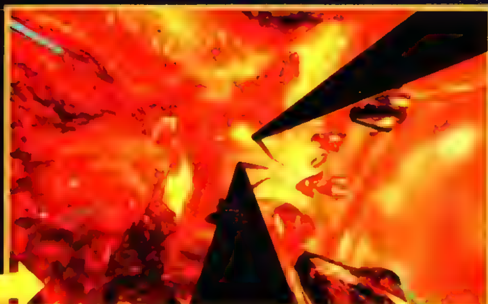


SOMS KUN JE MEER DAN JE DENKT



JURJEN OP BEZOEK BIJ ONTWIKKELAAR EXCAMEDIA

De Nederlandse developer Excamedia heeft naar Jurjens smaak nog niet echt een opzienbarende game gemaakt. Toch zijn ze 'rondom hun games' al verrassend ondernemend aan de slag. Ze willen zelfs een nieuwe VR-bril in Europa lanceren. En wellicht zit die opzienbarende game er óók nog wel aan te komen.



VERTIGUN

Je wordt al snel een beetje misselijk als je de ANTVR-bril op je kop hebt gezet, en vervolgens met F-Zero-achtige snelheden langs kronkelende rails schiet. Onderweg kun je je hoofd bewegen om je vizier te richten en andere spelers onder vuur te nemen. Wat eigenlijk alleen nog maar meer misselijkheid veroorzaakt.

Maarten: "Haha, ja, dat moeten we nog even finetunen. Aan de ene kant moet het racen en schieten een kick zijn, maar we willen spelers natuurlijk ook niet te misselijk maken."

Damn, wat zitten hier veel mensen. Dat was het eerste wat ik dacht toen ik het nieuwe kantoor van Excamedia binnenkwam, op de vijfde etage van het Beatrixgebouw in Utrecht. "Excamedia is begonnen in augustus 2013, als eenmanszaak", vertelt oprichter Maarten van Zanten (37). "Intussen zijn we een BV geworden, met vijf professionals en twintig stagiairs."

De stagiairs vormen de zogenaamde Excamedia Academy. "Daarin geven we studenten de kans om een game te bedenken en ook echt uit te brengen. Jewel Breaker en Scribble Dash zijn hier bijvoorbeeld door studenten gemaakt, en uitgekomen op Android. Dus die studenten kunnen nu zeggen: mijn game is af, hier kun je hem vinden."

Een andere opmerkelijke taak die Excamedia op zich heeft genomen, is het distribueren van hardware. Zoals de ANTVR, een VR-bril van Chinese makelij, die vanwege zijn potentie om met elk systeem te kunnen werken (dus behalve de PC ook Android, PS4, Xbox One en Wii U) een geduchte concurrent voor Oculus Rift kan worden.

Excamedia maakt ook wel games voor derden, zoals de digitale versie van het in Frankrijk populaire bordspel Crazymino.

Maar ondanks al deze toestanden is het bedrijf door Maarten toch in eerste instantie opgezet om een eigen game te maken. Eentje die hem zeer nauw aan het hart ligt: A Clumsy Adventure.

Pesten

Al sinds zijn zesde droomt Maarten ervan om games te maken. "Alleen, toen ik opgroeide had je geen tools, geen opleidingen. Maar toen kwam opeens Unity in beeld, en begon het bij mij toch te kriebelen. Dus heb ik in 2013 wat mensen om me heen verzameld, en zijn we aan A Clumsy Adventure begonnen. Met als doel onze passie voor games in ons eigen spel te laten terugkomen."

A Clumsy Adventure wordt een platformer die gaat over Zack, een tiener die gepest wordt op school en verstrikt raakt in een avontuur waarin hij de held



Maarten: "Ik snap zelf soms ook niet zo waar het allemaal vandaan komt. Maar ik grijp het gewoon aan."



A CLUMSY ADVENTURE

Deze in episodes verschijnende platformer belooft ouderwets pittig te worden. "Games zijn tegenwoordig veel te makkelijk", verklaart Maarten, die behalve de hoge moeilijkheidsgraad wel meer ouderwetse aspecten aan zijn spel wil toevoegen.
"In het spel verwerken we ook elementen uit oudere bestaande games, met toestemming van de makers, uiteraard." Zo heeft Maarten bijvoorbeeld al toestemming gekregen om fragmenten over te nemen uit Gribbly's Day Out, een oude favoriet van hem uit het Commodore 64-tijdperk. Je kunt wat oude filmpjes en trailers van 'Clumsy' op YouTube vinden, maar deze zijn niet langer representatief voor de game die eind 2015 moet verschijnen (en al op de releaselijst van Sony is te vinden, dus de druk staat op de ketel).
Maarten: "We hebben de vormgeving en animaties grondig herzien. Voor de nieuwste versie pakken we het allemaal een stuk professioneler aan."

moet spelen. "Terwijl hij eigenlijk niet gelooft dat hij een held kan zijn. Gaandeweg het verhaal ontdekt Zack dat hij meer kan dan hij denkt, zolang hij maar in zichzelf blijft geloven. Dat is ook de boodschap die we eigenlijk mee willen geven met die game."
Op de vraag in hoeverre dit verhaal iets met hem persoonlijk heeft te maken, is Maarten even stil. "Nou ja, zonder dat ik het in eerste instantie zelf bewust was, is het eigenlijk een verhaal over mezelf."
Maarten is vroeger zelf ook gepest, vertelt hij. "Totdat ik iemand ontmoette die in mij geloofde, die mij taekwondo leerde. Toen pas zag ik eigenlijk in dat ik veel meer kon dan ik dacht. Dat al die mensen die mij bullyden dus ongelijk hadden."

Passie

A Clumsy Adventure heeft al verschillende vormen gehad. De eerste twee zagen er nogal, eh, klungelig uit. Maar inmiddels is Excamedia volgens Maarten een stuk professioneler aan de slag.



HARDWAREHOEK

Op dezelfde dag dat Jurjen op bezoek was bij Excamedia, was collega Florian daar ook aanwezig om de ANTVR te testen voor zijn hardwarehoek. Check het filmpje op PU.nl/HardwarehoekVR.

"We hebben ook investeerders benaderd met onze passie voor games en met wat we met Clumsy Adventure willen neerzetten; de boodschap die we ermee willen vertellen. En zij wilden graag in ons investeren om ons bedrijf te laten groeien. En zo heb ik ook professionals kunnen aannemen als Heiny, onze creative director."
Heiny (39) zegt dat Maarten met zijn passie veel voor elkaar krijgt. "Hij heeft niet alleen de investeerders overtuigd, maar ook Nintendo, Sony en Microsoft gecharmeerd, zodat we die devkits hier hebben. En tegelijkertijd legde hij de contacten met China voor de ANTVR."
Heiny noemt nog wat andere dingen die Maarten voor elkaar heeft gekregen. Hoe ze vorig jaar hulp boden aan de Nederlandse ambassade in Japan, en daarom dit jaar kosteloos op de Tokyo Game Show staan.
Maarten: "Elke keer hebben we weer kansen gecreëerd, en door die kansen te creëren kregen we weer meer kansen. En daardoor zijn we zo ontzettend gegroeid. Ik snap zelf soms ook niet zo waar het allemaal vandaan komt. Maar ik grijp het gewoon aan."
"Maarten is een soort stormram," zegt Heiny, "en vervolgens houden wij de deur open."



Heiny: "Maarten is een soort stormram, en vervolgens houden wij de deur open."

Zelfvertrouwen

Geloof het of niet, maar zijn werkzaamheden voor Excamedia verricht Maarten náást zijn fulltimebaan als ICT-expert. "Ik vind beide banen superleuk, dus probeer ik ze te combineren. Dat gaat tot nu toe heel erg goed."
En dan houdt hij op een of andere manier ook nog tijd over om te gamen. "Ik speel alle genres. Nog steeds. Ik vind games in het algemeen gewoon supertof. Als ik een lijstje moet maken van alle games die ik ooit speelde, levert dat wel een paar boeken op. Als ik een dag niet heb gegamed, voel ik me gewoon niet zo ontspannen."
Als Maarten één favoriete game moet noemen, dan is dat toch wel de eerste Super Mario Bros. "Gewoon magisch, dat gevoel van vrijheid, die controle over dat karaktertje. Dat heb ik sindsdien eigenlijk in geen enkele andere game meer gezien."
Als kind heeft Maarten ook wel zelfvertrouwen uit games geput. "Ik voelde me over heel veel dingen onzeker, maar qua games wist ik gewoon dat ik de beste was."
Maarten hoopt dat zijn Clumsy Adventure de kids van vandaag op dezelfde manier kan inspireren. "Veel gamers zijn gewoon heel gesloten. En daardoor misschien wel eerder doelwit van pesten. Dat is ook een beetje mijn boodschap in die game. Wanneer je als gamer zo bent, geloof in je zelf. Het is een moeilijke game, maar geef nooit op." ✖



"We geven studenten de kans om een game te bedenken en ook echt uit te brengen."

MULTIPLAYER MAPS

DE ESSENTIE VOOR EEN GESLAAGDE MP

Als je gamers vraagt wat de basis van een goede MP is, antwoorden negen van de tien 'wapens', 'klassen' of misschien 'balans'. Maar het is natuurlijk de map! Zonder goede map doen toffe wapens of een uitstekende balans er immers niet toe. JJ trok zijn armyboots aan en liep twintig jaar aan multiplayer maps door.

VAN TOKAY'S TOWER TOT NUKETOWN



Tokay's Tower: Quake 2
Als je denkt dat je in CoD nergens veilig bent, speel dan de old school maps van de Quake serie maar eens, en dan vooral de legendarische verticale Tokay's Tower map. Paniek gegarandeerd.



Facility: GoldenEye
De absolute favoriet van de fans van een van de beste shooters ooit gemaakt. En dat dus op een console van Nintendo...



Raindance: Starsiege Tribes
Een niet zo bekende titel, maar deze map toonde voor het eerst balans in een map met voertuigen en korte en lange afstands battles. En daarmee plaveide Raindance de weg voor games als Battlefield, Halo en MAG.



Ik ben een multiplayer fan. In extremis zelfs. Winnen van echte mensen geeft me een veel grotere kick dan het verslaan van een computergestuurde opponent. Een CPU gaat bijvoorbeeld niet om zijn moeder gillen.
En dus heb ik in de twintig jaar dat ik vakmatig games speel vele honderden maps betreden en er tienduizenden slachtoffers gemaakt. En ja, ik ben er ook tienduizenden keren gesneuveld. Mijn Kill-Death ratio is namelijk 1 op 1. Ik weet het, ik zuig. Wrijf het er gerust in...

GODDELIJKE VOORGEVEL

Zoals vele MP freaks heb ik 'de map' ook lange tijd onderschat. Ik lette vooral op de wapens, de perks en power-ups of de klassen die je kon kiezen, en nam de omgeving voor lief.
Maar ga nu eens na wat jouw favoriete MP's zijn? Wedden dat die voorliefde in negentig procent van de gevallen wordt bepaald door de aanwezigheid van een legendarische map in de game en niet door een vet wapen of specifieke power-up. Een map is wat dat betreft net een café. Het bier kan lekker of extreem goedkoop zijn, de barjuffrouw gezegend met een goddelijke voorgevel en de muziek goed, maar het wordt pas echt je stamkroeg als de toko als plek gewoon werkt.

GRAUWE MIDDELMAAT

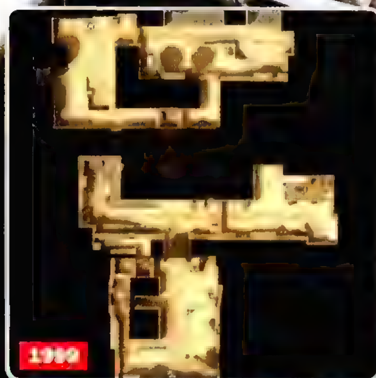
Maar wat maakt een map dan precies legendarisch? De lead designer van Guerrilla, Eric Boltjes, omschrijft het treffend in het interview dat ik met hem had (zie volgende pagina). Een map is legendarisch als het gevecht dat er tot stand komt élke match weer legendarisch is.
Om de analogie met het café nog effe door te trekken; het café is pas tof als het elke keer weer een feest is om er te zijn. Als het er slechts af en toe leuk is, ga je er gewoon minder vaak heen. Net zoals je maps waar een gevecht vaak maar niet op gang wil komen (exploits, overpowerde basissen, sniper heavens, etc.) zult mijden. En geloof me, de overgrote meerderheid van de maps behoort tot de grauwe middelmaat.

KUNST

Een excellente map maken is een ware kunstvorm. Een creatief loodzwaar proces dat vaker tot mislukkingen of halfbakken pogingen leidt dan tot legendes. Ga maar na; de games met meer dan één legendarische map in de MP zijn op de vingers van één hand te tellen. Een hand na een vuurwerkongeluk welteverstaan.
De vijftien maps onderaan deze en volgende pagina's kunnen dan ook niet genoeg geprezen en gespeeld worden. Want dat is nóg een kenmerk van een legendarische map: hoe oud en grafisch achterhaald een legendarische map en de desbetreffende game er ook uitzien, de epische battles houden 'm ook tig jaar na dato nog kaarsrecht overeind. Daar is niet eens een HD Viagra Remake voor nodig.
De maps die in de strook onderaan aan bod komen zijn allemaal FPS maps. Ten eerste omdat je bij maps het eerst denkt aan shooters en ten tweede omdat ik ergens een grens moest trekken, want anders verzoop ik. De maps uit andere genres kom je in deze special natuurlijk nog wel ergens tegen. ✖

OPVALLENDE ZAKEN OVER MP MAPS

- Een echt excellente map wordt vaak door de developer nog een keer (deels) gebruikt in een sequel.
- Alle PU-redacteuren werd gevraagd hun lijst favo maps in te sturen, en geen enkele map werd meer dan één keer genoemd.
- Het overgrote deel van de echt legendarische maps zijn first-person; third-person komt er bekaaid af.
- JJ wilde het Estadio Bernabeu van Real Madrid ook als map invoeren, maar dat ging iedereen net effe te ver.
- Klassieke maps (Quake, UT, CS) waren vaak meer gericht op lopen, springen en bewegen, terwijl moderne maps echt op de functies van de wapens (CoD, BF) gebaseerd zijn.
- De layout van klassieke maps en moderne maps zijn vaak niet zo verschillend: twee basissen, open plek in 't midden, een paar bottlenecks waar iedereen doorheen moet, etc. Het onderscheid zit 'm vooral in dat moderne maps steeds voller worden gestopt met details (niet altijd bevorderlijk voor gameplay) en steeds vaker kapot kunnen.



De Dust: Counter-Strike
Misschien wel de beste FPS map ooit. De balans is perfect. Nadien een aantal malen opgepoetst in andere CS-delen, maar vrijwel alleen esthetisch, want perfect is nou eenmaal perfect.



Facing Worlds: Unreal Tournament
Befaamde map door zijn hoge moeilijkheidsgraad, die nog vele malen werd gereproduceerd in de volgende UT's. Vanwege de snipers was echt teamwork nodig om de vijandelijke basis ongeschonden binnen te komen.



The Longest Yard: Quake III Arena
Jump-pad galore, open schootsveld, overal afgronden om je heen... Alleen de echte skillvolle spelers bleven overeind op een van de meest tricky maps ooit gemaakt.



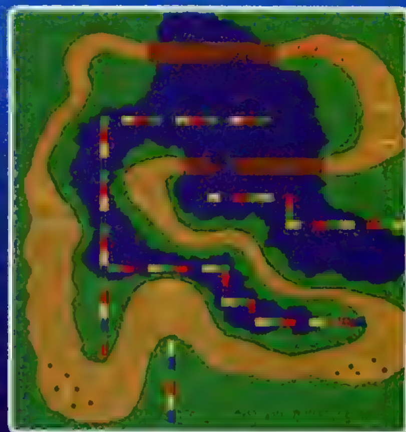
Blood Gulch: Halo Combat Evolved
De meest geliefde map uit het hele Halo universum. Twee basissen aan beide uiteinden van een open veld en gaan met die banaan! Later nog geremaked als Coagulation in Halo 2 en als inspiratiebron voor Valhalla in Halo 3. »

DE MAPS VAN NINTENDO

Het wemelt op deze pagina's van de PlayStation-, Xbox- en PC-games, maar waar zijn de Nintendo maps? Die games hebben immers ook MP modes. Werkt het daar anders? We vroegen het aan Jurjen.



Bij maps in Nintendo games denk ik meteen aan de plattegronden van singleplayer avonturen als Super Mario World en Zelda: A Link to the Past. Die kan ik zonder voorbeeld zo voor je uittekenen. Maar waarschijnlijk is het de bedoeling dat ik hier iets zeg over maps in de multiplayer games van Nintendo. En ja, die spelen wel degelijk ook een belangrijke rol! Neem Mario Kart. De *track Donut Plains 3* zat al in de eerste Mario Kart uit 1992. Maar hij zit ook in de nieuwste Mario Kart uit 2014. En ook de omgevingen uit oude Smash Bros. games verschijnen in opgepoetste vorm weer in de nieuwste delen.
Het mooie van Nintendo omgevingen tegenover zogenaamd realistische omgevingen is dat ze veel dynamischer en avontuurlijker zijn, inclusief happende planten en instortende bouwsels. Dat recyclen van maps doet Nintendo dan ook niet uit lamlendigheid of creatief bankroet, maar uit erkenning van het feit dat mensen op die gameplay bepalende omgevingen net zo gesteld raken als op bepaalde personages. Misschien nog wel meer.



PU SPRAK ERIC BOLTJES

LEAD DESIGNER GUERRILLA GAMES

Als de map zo belangrijk is voor de MP, dan heeft degene die bij een developer de maps ontwerpt een pittige en uiterst verantwoordelijke job. Want hoe maak je een goede map? En wat zijn de ingrediënten van een goede map? We vroegen het aan Eric Boltjes, Lead Designer van onze nationale trots Guerrilla Games en dus verantwoordelijk voor de maps in de Killzone games.

PU: Wat maakt een excellente MP map excellent?

Boltjes: Een MP map wordt pas excellent als er voor spelers legendarische dingen in kunnen gebeuren. Dit kun je op allerlei manieren triggeren. Bijvoorbeeld door de layout zo te ontwerpen dat de combat altijd op een bepaalde manier plaatsvindt, of door veel 'geheime' mogelijkheden toe te voegen die spelers kunnen leren en uitbuiten. Of door een hyper iconisch en herkenbaar thema toe te passen. Pas dan blijft die map de spelers bij en willen ze er vaker spelen.



"Een MP map wordt pas excellent als er voor spelers legendarische dingen in kunnen gebeuren."

PU: Hoe maak je een MP map?

Boltjes: Het hele proces duurt bij Guerrilla ongeveer een jaar. Het begint met een simpel basisidee: een bepaald origineel visueel thema of gameplay concept. Dan gaan we zitten met de art- en game director om te bespreken wat we visueel met dat thema of gameplay concept kunnen. Als die hun okay geven, gaan de level designers een zogenaamde 'mockup' versie maken; een lelijke kale versie die zich puur richt op gameplay, schaal, layout en fun. Dat playtest je dan honderden keren tot het goed werkt, waarbij de level designer samenwerkt met een of meerdere artists, sound engineers en andere designers om een mooie 'final' versie te maken van het level. Als het level af is, playtest je het nog eens een paar duizend keer, fix je alle bugs en release je hem.

PU: Wat is de beste map in de Killzone franchise?

Boltjes: De fans vinden *Radec Academy* van KZ2 het beste, dit vooral vanwege de simpele, leesbare layout van het level die alle combat om een centraal gelegen plein focussed. De looproutes zijn kort, wat vaak even chaotische als epische combat genereert. Dit level hebben we vanwege z'n populariteit al een keer opnieuw gemaakt voor zowel KZ3 als Shadow Fall.

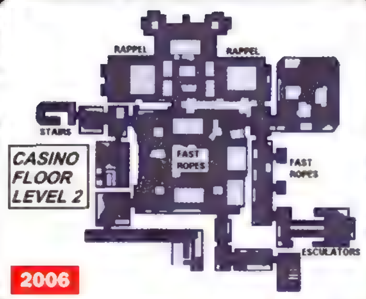
PU: Wat is jouw persoonlijke top 3 van MP maps?

Boltjes: *De Dust* van Counter-Strike is de beste map ooit gemaakt. *Q2DM1: The Edge* van Quake 2 is een van de inspiraties waarom ik ooit game/level designer ben geworden en *Q3DM17: The Longest Yard* van Quake 3 is een schoolvoorbeeld van super simpel design maar legendary gameplay.



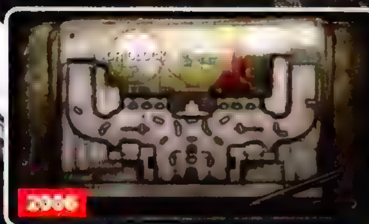
2002

Wake Island: Battlefield 1942
De map zat al in de demo van BF 1942 en groeide al snel uit tot de grote favoriet van de BF-fans. De smalle hoefijzervorm van de map zorgde ervoor dat beide teams vroeg of laat vol op elkaar moesten knallen.



2006

Calypso Casino: Rainbow Six Vegas
Een van de beste maps voor teambased modes met tien verschillende manieren om vanaf het dak het casino binnen te komen. Strategisch inzicht werd hier maximaal getest.



2006

Gridlock: Gears of War
Een van de beste third-person shooter maps ooit gemaakt. Elke battle begon en eindigde in het midden waar beide partijen vol op elkaar klapten.



2007

Crash: CoD Modern Warfare
Heerlijke middelgrote map met de befaamde helikopter in het midden. Deze map is een van de sleutels tot het succes van de CoD franchise.

PU SPRAK

JAN MEIJROOS



VOORZITTER VAN DE DBVPVMPORIDP

Maps zijn niet alleen van belang bij shooters, ook in het RTS genre staat of valt een MP met de kwaliteit van de map. Voorzitter van De Bond Voor Publicatie Van Meer Pagina's Over RTS In De PU (De DBVPVMPORIDP) Jan Meijroos, kan er uren over praten. Maar we houden het dit keer kort.

PU: Hoe belangrijk is een goede map voor de RTS MP?

Meijroos: Heel belangrijk. En minstens zo belangrijk als in een first-person shooter. De combinatie tussen genoeg resource/inkomen, tactische ligging, verdeling van vijandelijke basissen en gelaagdheid is een zeer delicate kwestie.

"Een goede RTS map geeft niet te snel zijn geheimen prijs."

PU: Wat zijn de ingrediënten van een goede RTS map?

Meijroos: Een goede map geeft niet te snel zijn geheimen prijs, is gelaagd, waardoor het verschil in lucht-, land- en watervoertuigen daadwerkelijk goed uitgebuit kan worden, en leent zich voor verschillende tactieken en speelstijlen.

PU: In welke drie RTS'en zaten de beste maps?

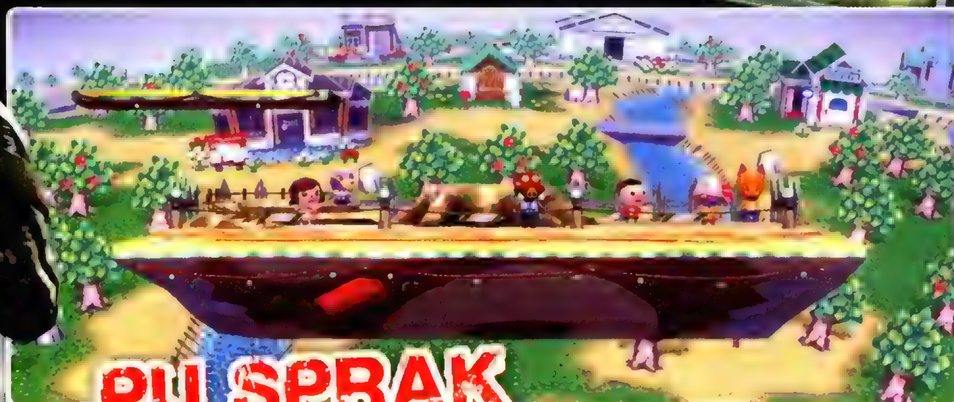
Meijroos: Command & Conquer: Red Alert, Warcraft III en het eerste deel van Rome: Total War.



DE ALLEREERSTE MAP

Okay, we moeten dit een beetje met een korreltje zout nemen, maar feitelijk biedt de game 'Spacewar!' uit 1962 de eerste multiplay 'map' in de gamehistorie. Deze two-player MP liet spelers tegen elkaar knallen in een 'space omgeving'. Dat is een fraaie omschrijving van een hoop groene pixels op een zwart scherm. Maar hé, eentje moet er de eerste zijn...





PU SPRAK

SAMUEL HUBNER CASADO



LIEFHEBBER VAN VIRTUELE KNOKPARTIJTJES

Sam was er als de kippen bij om aan te geven dat ook bij fighters de kwaliteit van de 'map' soms van doorslaggevend belang is voor een goed potje matten. Nou, vooruit dan maar Sam...

PU: Is het ontwerp van de 'map' in een fighter net zo belangrijk als bij een shooter?

Sam: Ja en nee. Bij traditionele 2D-fighters en de meeste 3D-fighters, zoals Street Fighter en Tekken, zijn de maps letterlijk slechts achtergronden. Vaak zijn ze zeer mooi ontworpen, maar dan puur vanuit een esthetisch oogpunt. Qua functionaliteit zijn ze meestal volkomen identiek en in feite niets meer dan een plat stuk grond waar twee figuurtjes op staan te beuken. Er zijn uitzonderingen, zoals de vechtgames waarbij van een platform afvallen net zo hard telt als een KO (Soulcalibur en vooral Super Smash Bros.), en dan is het ontwerp van de map zeker weten net zo belangrijk als in een shooter!

PU: Wat maakt een goede fighter 'map' goed?

Sam: De achtergrond moet visueel indrukwekkend zijn (om de dynamische actie te ondersteunen) maar wel op een dusdanige wijze dat de vechters op de voorgrond toch continu het meest opvallen. Bij bijvoorbeeld Super Smash Bros. moet een map verder ook een paar slim geplaatste platformpjes hebben, zodat er 'verticaler' gevochten kan worden.

"Ook bij beat'em ups is de kwaliteit van de 'map' soms van doorslaggevend belang."

PU: Wat zijn jouw drie favo fighter maps?

Sam: *Smashville* uit Super Smash Bros. Brawl, een simpel level met een handig, bewegend platformpje. *Fetus of God* uit Darkstalkers is een haast letterlijke nachtmerrie, met op de achtergrond een gigantische, stervende demonenfoetus. En *Rainy Park* uit King of Fighters '99. Een prachtig ontworpen en nog prachtiger geanimeerd park, waarin het keihard regent. Pure poëzie. ✖



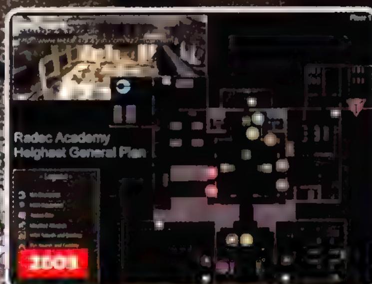
2007

Gold Rush: Team Fortress 2
De beste map uit de Team Fortress serie die vooral uitblinkt door de balans en spelers dwong de negen specifieke klassen uit de game ook echt te gebruiken.



2008

Rust: CoD Modern Warfare 2
Wederom een kleine map uit de CoD-reeks die er bovenuit steekt. Waarom? Omdat je gewoon nergens echt veilig bent en alle soorten wapens hier hun nut bewijzen.



2009

Radec Academy: Killzone 2
De absolute favo bij de Killzone fans en dat om maar één reden: absolute mayhem in een kleine ruimte.



2010

Nuketown: Call of Duty Black Ops
De kleinste en tevens meest legendarische map uit de CoD-serie. Iedereen kan hem uittekenen: twee huisjes met een tuin erachter plus een klein pleintje ertussen. Elke match staat garant voor een fast paced knalgevecht waar je skills to the max getest worden.

NABIJE TOEKOMST OF NOG VER WEG?

VIRTUAL REALITY GAMING

De Virtual Reality brillen schieten als paddenstoelen uit de grond en het lijkt slechts een kwestie van tijd voor we met z'n allen met een maffe skibril op zitten te gamen. Florian en Nino bekijken de wereld al maanden door verschillende VR-brillen, en geven de tussenstand.

PROJECT MORPHEUS



Van de drie consolefabrikanten is Sony de enige met aangekondigde VR hardware. Project Morpheus werd op de GDC van 2014 geïntroduceerd en moet begin 2016 in de winkels liggen. De Morpheus headset wordt aangesloten op de PS4 en beschikt over één 1920×1080 scherm (960×1080 per oog) met een maximale refreshrate van 120hz.

Mensen die de Morpheus hebben geprobeerd, zijn vooral onder de indruk van het comfort van de headset en het feit dat de Move-controllers zich prima lenen voor de virtuele realiteit. Tot nu toe heeft Sony alleen techdemo's laten zien maar de Japanners hebben al toegezegd dat we op de E3 de eerste volwaardige games kunnen verwachten.



OCULUS RIFT



De Oculus Rift heeft de VR hypetrain in beweging gezet en liet met de eerste devkit in 2012 zien dat de huidige stand van techniek bijna goed genoeg is voor een geloofwaardige Virtual Reality ervaring.

De retail versie komt naar verwachting dit jaar uit en krijgt naar alle waarschijnlijkheid een custom resolutie, die ergens tussen 1440p en 2160p zal liggen met een minimale refreshrate van 90hz. De Oculus Rift wordt waarschijnlijk de meest indrukwekkende VR-bril, maar dat komt natuurlijk ook omdat je er een monster PC aan kunt hangen.

Oculus heeft daarnaast laten weten te werken aan een manier om controle te krijgen over je handen in de virtuele wereld. Volgens geruchten gaat het om een soort sensors op je vingers, waardoor je ook in VR je vingers onafhankelijk van elkaar kunt bewegen.

Check de Hardwarehoek op PU.nl voor een test van de Oculus Rift devkit 2 (PU.NL/HWHOCULUS).



HTC VIVE



Op de afgelopen edities van het Mobile World Congress in Barcelona en de Game Developers Conference in San Francisco presenteerden HTC en Valve samen de eerste Steam VR headset. Deze HTC Vive beschikt over twee losse 1200x1080 beeldschermen (een per oog) met een refreshrate van 90hz.

Doordat de headset meer dan zeventig sensoren heeft, schijnt deze VR-ervaring een van de beste ooit te zijn. We hebben hem zelf nog niet kunnen testen, maar dat zal waarschijnlijk niet lang meer gaan duren aangezien HTC deze lente al de eerste developerkits verstuurt. De consumentenversie moet eind dit jaar in de winkels liggen.



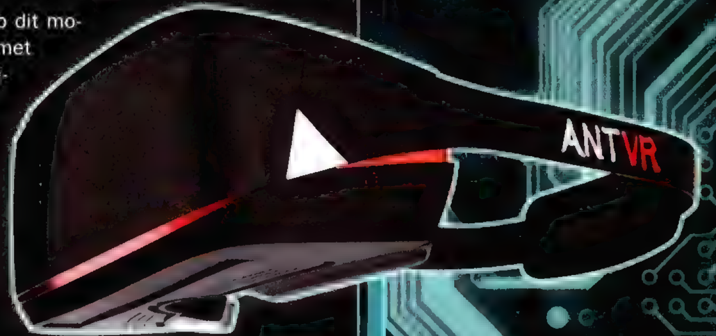


ANTVR



Sinds de aankondiging van de Oculus Rift lijkt het wel of iedereen een graantje mee wil pikken van het potentiële Virtual Reality succes, en ook China bemoeit zich ermee met de ANTVR (PU.NL/HWHANTVR).

De bril is nog vol in ontwikkeling, maar heeft op dit moment een scherm van 1920x1080 (960x1080 per oog) met een refreshrate van 60hz. De bril heeft helaas geen positional tracking, maar wel een ander sterk sellingpoint. ANTVR zegt namelijk software in ontwikkeling te hebben die alle games compatible maakt met de VR-bril. Niet alleen PC games dus, maar ook alle console games! De ANTVR kan samenwerken met de PS4, PS3, Xbox One, Xbox 360 en zelfs Wii U. Dat klinkt fantastisch, maar in de praktijk moet er nog een hoop gebeuren om het daadwerkelijk mogelijk te maken. Check de Hardwarehoek op PU.nl voor een hands-on met de ANTVR (PU.NL/HWHANTVR).



MICROSOFT HOLOLENS



Waar Sony als enige consoleboer bezig is met Virtual Reality, gooit Microsoft het over een andere boeg met Augmented Reality.

Dit project, de Microsoft Hololens genaamd, werd eerder dit jaar onthuld tijdens de presentatie van Windows 10. In tegenstelling tot VR-brillen die je hele gezichtsveld afsluiten van de buitenwereld, legt Microsoft een laag 3D graphics over de echte wereld heen met behulp van een doorzichtig scherm.

Tijdens de presentatie werd de Hololens vooral gedemonstreerd voor kantoortoepassingen, maar ook Microsofts nieuwste aanwinst Minecraft kwam even voorbij, en de mannen uit Redmond hebben al laten weten dat de Hololens perfect zou zijn voor gaming toepassingen.

Er is nog geen concrete datum aangekondigd, maar Microsoft heeft wel al laten weten dat de Hololens rond de lancering van Windows 10 uit moet komen, en dat zou betekenen dat hij eind van de zomer al in de winkels ligt.

GEAR VR



De Gear VR is de eerste retail VR-bril die je op dit moment voor een redelijk bedrag kunt kopen. Met de Gear VR kun je de Samsung Galaxy Note 4 (en binnenkort de Galaxy S6) omtoveren tot een VR-bril.

Het voordeel van deze combi is dat de telefoon je beeldscherm is en je dus niet via kabels bent verbonden aan een PC of console. De Gear VR kan je dus overal gebruiken en met het 1440p scherm van de smartphone ziet het er ook nog eens prima uit.

Het nadeel is dat de kracht van een telefoon niet genoeg is om echt zware games op te draaien; het zijn dus allemaal simpele smartphone games waar de Gear VR (prima) mee werkt.

Check de Hardwarehoek voor een uitgebreide test van de Gear VR! (PU.NL/HWHGEARVR).



GAAT VR EEN SUCCES WORDEN?



Ik zie VR voorlopig de wereld nog niet veroveren. VR is fantastisch en iedereen die zo'n headset op z'n kop heeft gehad, doet (terecht) alsof ie het licht heeft gezien, maar feit blijft dat VR door de dure hardware (zowel de headsets als de aandrijvende PC) een zeer beperkte doelgroep heeft.

Daar komt nog bij dat er amper volwaardige games met VR-ondersteuning zijn aangekondigd en dat het een behoorlijke drempel is om jezelf af te sluiten van de buitenwereld met zo'n skibril op je kop.

Begrijp me niet verkeerd, het is geweldige technologie, maar het staat nog strak in de kinderschoenen.



Virtual Reality heeft ontzettend veel potentie. De geshowde content bestaat nu alleen nog maar uit techdemo's, maar geeft wel inzicht in hoe de toekomst van gaming eruit zou kunnen gaan zien. Op dit moment zijn er nog geen volledige Virtual Reality game-ervaringen beschikbaar voor VR-brillen, maar dat komt natuurlijk ook omdat de brillen nog niet op de markt zijn.

Achter de schermen wordt hard gewerkt aan VR games, maar het wiel moet opnieuw uitgevonden worden en dat gaat tijd kosten.

Virtual Reality is fantastisch, maar het duurt nog heel lang voordat het mainstream wordt. VR gaming kan een enorm een succes worden, maar het ligt allemaal aan de content.

Waar Nino zegt dat VR nog in de kinderschoenen staat, denk ik dat het kind zelfs nog geboren moet worden!



Voorspellingen, Wensen en Zekerheidjes

Nu de E3 aan de horizon begint te gloren, duiken ook de eerste geruchten over games en andere aankondigingen op. Jan stofte zijn eigen Glazen Bol af, én vroeg de rest van de redactie naar hun verlanglijstjes en verwachtingen...



2015 De Voorpret

Voor iedereen die ook maar een béétje van games houdt, is de E3 een jaarlijks hoogtepunt. Of je nu zelf in Los Angeles bent, of thuis achter de computer al het hete gamenieuws opslurpt, de nieuwe trailers bekijkt en 's nachts de wekker zet om alle persconferenties live te volgen... die kleine week in juni wil je als gamer gewoon niet missen.
2015 wordt in vele opzichten een belangrijk jaar. De next-gens zijn overal ter wereld inmiddels een tijdje uit, de kinderziektes lijken grotendeels bedwongen en Nintendo ligt eindelijk weer op koers. Sony verkoopt de meeste consoles, maar zit een beetje met een leeg najaarsschema. Microsoft moet een flinke achterstand op de Japanners zien weg te poetsen, maar heeft dan weer een line-up voor het najaar die er veelbelovend uitziet.
Het kan, kortom, alle kanten op en De Grote Drie zullen ongetwijfeld nog wat troeven achter de hand hebben. Daarnaast zullen de third-party uitgevers ook niet met lege koffers naar het LA Convention Center afreizen. Wie heeft er (semi) exclusieve dealtjes gesloten met welke uitgevers? Welke langverwachte sequels worden er aangekondigd? Check vier pagina's vol feiten, dromen en voorspellingen.

Graddus over E3 2015



1 Naar welke game kijk je het meest uit?
Battlefront! (zie screen). Het is jaren geleden dat de Force sterk was in een Star Wars titel, dus kan ik niet wachten wat EA uit Hyperspace tevoorschijn tovert.

2 Van welke aankondiging maak jij spontaan een dansje op de koffietafel?
Ik had onlangs een natte droom over Duke Nukem... Ehm, de babes dan, hé.

3 Wat moet Microsoft aankondigen/showen om de E3 te winnen?
Xbox One legt het momenteel af tegen de PlayStation 4. Toch denk ik dat Microsoft het tij nog kan keren, o.a. met dikke beelden van Halo 5, Gears 4 en een - nog onaangekondigde - nieuwe IP.

4 Wat moet Sony aankondigen/showen om de E3 te winnen?
Sony is marktleider, en kan dus zorgeloos zieltjes blijven winnen. Denk aan een PS4 pricedrop of juist een bedankje aan de fans, in de vorm van drie maanden gratis PS Plus.



5 Wat moet Nintendo aankondigen/showen om de E3 te winnen?
Nintendo moet gewoon lekker doorgaan met het moderniseren van klassieke franchises. Haal bijvoorbeeld Wave Race, F-Zero en 1080 van stal. Of, voor een E3-instawin, Metroid.

6 Wat schittert deze E3 wéér door afwezigheid?
Het begint met een H, en eindigt op een 3...

7 Dit jaar wordt de E3 van... ?
De Triple A indies!

Wouter over E3 2015



1 Naar welke game kijk je het meest uit?
Mass Effect 4 MOET er gewoon zijn, anders is deze E3 kut. Nou ja, dat is misschien overdreven, maar dan ga ik wel als een sad eunuchorn naar huis...
2 Van welke aankondiging maak jij spontaan een dansje op de koffietafel?
Als Bethesda met z'n eigen persconferentie komt, dan gaat Fallout 4 gewoon de E3 rocken, toch? En zo niet, dan zou een XCOM 2 mij zo blij maken als een overspannen pornoacteur in een klooster. Die aankondiging zou me sowieso dolgelukkig maken. DOL. Gelukkig.
3 Wat moet Microsoft aankondigen/showen om de E3 te winnen?
Een sneller werkend en logischer Operating System, kortere download- en installeertijden, een app om video-files mee te bekijken of te streamen vanaf je iPad (as if, hahaha!), Mass Effect 4 DLC timed exclusive, Halo 5: Guardians, Gears of War en Crackdown footage waar iedereen van in de ruimte wordt getorpedeerd en minstens nog één nieuwe, veelbelovende en innovatieve franchise.
4 Wat moet Sony aankondigen/showen om de E3 te winnen?
Een nieuwe, originele insteek voor de God of War serie, een Quantic Dream game die weer de paranormale kant op gaat, PS TV die ook Netflix en Blu-rays kan streamen, een nieuwe lijn aan controllers met kekke patroontjes en kleuren.


Zo'n VR-bril is ook handig voor op de brommert.

5 Wat moet Nintendo aankondigen/showen om de E3 te winnen?
Een centraal achievementssysteem voor de Wii U en 3DS, een vervolg op Mario Galaxy, amiibo van Pikmin en Bayonetta, ook hier minstens nog één nieuwe, veelbelovende en innovatieve franchise (Splatoon telt niet), de officiële onthulling dat Miyamoto met pensioen gaat en games voor op de mobile. Oh wacht...
6 Wat schittert deze E3 wéér door afwezigheid?
Waarschijnlijk XCOM 2. Maar om dat niet te jinxen, zeg ik Half-Life 3. Dat is toch een easy bet, nietwaar?
7 Dit jaar wordt de E3 van... ?
Het lijkt me wel vet als het 't jaar van VR wordt, en als ik Florian (de Virtual Reality Evangelist) mag geloven, dan gaat dat zeker gebeuren.

Tjeerd over E3 2015



1 Naar welke game kijk je het meest uit?
The Division (zie screen). Ik neem aan dat we eindelijk wat kunnen spelen op de E3 en daar ben ik aan toe ook.
2 Van welke aankondiging maak jij spontaan een dansje op de koffietafel?
Een nieuwe Elder Scrolls game!
3 Wat moet Microsoft aankondigen/showen om de E3 te winnen?
Een écht exclusieve action adventure, Titanfall 2, en eindelijk iets innovatiefs met Kinect.
4 Wat moet Sony aankondigen/showen om de E3 te winnen?
De nieuwe Guerrilla game, een vette Morpheus game en The Last of Us 2.
5 Wat moet Nintendo aankondigen/showen om de E3 te winnen?
Een nieuwe Donkey Kong Country, een vette exclusieve shooter, nieuwe Metroid, een opblaaspop, een waterbed en een tandenborstel met drie roterende borstels. Ik denk niet dat ze de E3 winnen.
6 Wat schittert deze E3 wéér door afwezigheid?
Nintendo die een opblaaspop aankondigt, dat is al jaren niet gebeurd. Verder Half-Life 3.
7 Dit jaar wordt de E3 van... ?
We gaan dit jaar veel nieuwe VR concepten zien!



Ubisoft op de E3



Ubisoft heeft al drie jaar lang op rij vriend en vijand verrast met een onverwachte knaller. Drie jaar terug was dat Watch Dogs, in 2013 was het The Division en vorig jaar Rainbow Six: Siege. Waar gaat men dit jaar mee stunten? Beyond Good & Evil 2? Is Prince of Persia weer afgestoft? Of krijgen we meer te zien van het vorig jaar gelekte Hero project (zie screen)? Wie het weet mag het zeggen.

Samuel over E3 2015



1 Naar welke game kijk je het meest uit?
De Xbox One exclusive Scalebound (zie screen).
2 Van welke aankondiging maak jij spontaan een dansje op de koffietafel?
F-Zero U (al zou ik zelfs blij zijn met F-Zero GX HD-remake).
3 Wat moet Microsoft aankondigen/showen om de E3 te winnen?
Metal Gear Rising 2, exclusief voor de Xbox One. Samen met Scalebound kan de Xbox One dan een mooi Platinum Games apparaatje worden.
4 Wat moet Sony aankondigen/showen om de E3 te winnen?
Een releasedatum voor The Last Guardian, verdomme!



5 Wat moet Nintendo aankondigen/showen om de E3 te winnen?
Een prijsdaling voor de Wii U, hun plannen voor VR en een rits nieuwe titels van franchises die weer wat liefde nodig hebben, zoals dus F-Zero en Kid Icarus.
6 Wat schittert deze E3 wéér door afwezigheid?
Binary Domain 2 :(
7 Dit jaar wordt de E3 van... ?
VR, natuurlijk. Kan niet anders. Iedereen en z'n moeder is ermee bezig.

Jurjen over E3 2015



❶ **Naar welke game kijk je het meest uit?**
Ik ben ondertussen wel erg benieuwd naar de nieuwe Star Fox geworden. En wat moeten we ons van Nintendo's eerste mobile games voorstellen?
❷ **Van welke aankondiging maak jij spontaan een dansje op de koffietafel?**
Een nieuwe Metroid. Het is tijd.
❸ **Wat moet Microsoft aankondigen/showen om de E3 te winnen?**
De Microbox One. Een handheld waar je alle Xbox One games op kunt spelen. Of alleen Ori, mag ook.
❹ **Wat moet Sony aankondigen/showen om de E3 te winnen?**
Een nieuwe franchise van SCE Santa Monica Studio, de ontwikkelaar van de God of War serie. The Last of Us 2 is waarschijnlijk nog te vroeg.
❺ **Wat moet Nintendo aankondigen/showen om de E3 te winnen?**
Nintendo moet naast sterke nieuwe games voor Wii U en 3DS ook een paar echt leuke mobile games met de bekende koppen van Mario en Link tonen, inclusief onderlinge uitwisselmogelijkheden tussen consoles en mobiles. Of op een of andere manier duidelijk maken dat de uitbreiding naar mobile een doordachte zet is die alle systemen versterkt en verbindt.
❻ **Wat schittert deze E3 wéér door afwezigheid?**
Een amiibo van Ed.
❼ **Dit jaar wordt de E3 van... ?**
De volwassen geworden indies, dankzij dingen als The Witness, Everybody's Gone to the Rapture (zie screen), No Man's Sky en (hopelijk) de nieuwe game van Thatgamecompany.



2K op de E3

Natuurlijk komt er een nieuwe NBA en een nieuwe WWE, maar wat heeft 2K nog meer in het vat? Is daar dan eindelijk de reveal van Mafia 3? Of wordt de game van de eind vorig jaar opgerichte nieuwe studio uit de doeken gedaan? Of toch Borderlands 3? Spanning en sensatie mensen!



JJ over E3 2015



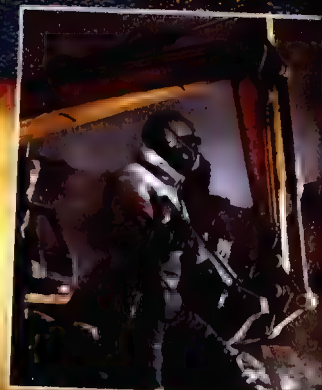
❶ **Naar welke game kijk je het meest uit?**
Ik keek uit naar Nintendo's mysterieuze hardware en de nieuwe Zelda. Winning! Maar nu Zelda wegvalt, is het een ander verhaal. Is de Wii U hiermee afgeserveerd? Wordt Zelda de launchgame voor de nieuwe console? Nintendo is weer eens een mysterie. En eigenlijk past dat wel bij dit bedrijf
❷ **Van welke aankondiging maak jij spontaan een dansje op de koffietafel?**
Fuck Half-Life 3 en The Last Guardian. Heb beide games uit mijn systeem gebannen. Nee, Fallout 4, dat gaat 'm worden. Als dan ook nog de nieuwe IP van Guerrilla getoond wordt, is het feest compleet.
❸ **Wat moet Microsoft aankondigen/showen om de E3 te winnen?**
Microsoft kan wel eens een makkie krijgen dit jaar als Sony geen fatsoenlijke najaarsklapper ter vervanging van Uncharted 4 heeft. Dan is Halo 5, een nieuwe Forza, Crackdown, Fable Legends, Tomb Raider timed exclusive plus nog één fijne verrassing genoeg om de strijd in LA te winnen.
❹ **Wat moet Sony aankondigen/showen om de E3 te winnen?**
De vraag is of het uitstellen van Uncharted 4 min of meer geplanned was en Sony al lang een back up voor het najaar heeft. Of is er paniek en moeten ze snel met een geforceerde vervanger komen? Want noem me nog een Triple A Halo-beater dan... Misschien een nieuwe Gran Turismo of draait alles straks om Project Morpheus (zie screen)?



❺ **Wat moet Nintendo aankondigen/showen om de E3 te winnen?**
Zelda in volle glorie had heel wat onderbroekjes natgemaakt, maar ik vrees dat het nu een droge boel blijft.
❻ **Wat schittert deze E3 wéér door afwezigheid?**
Had ik al Half-Life 3 en The Last Guardian geroepen? Ban die shit nu uit je systeem, beste lezers!
❼ **Dit jaar wordt de E3 van... ?**
VR en, helaas, free-to-play. Uit alle hoeken en gaten totdat je er ziek van wordt. Want zeg nu zelf, de meeste F2P is toch te kut voor woorden?

Wat we al 'weten' van de Third-Parties

EA: Mass Effect 4, naast FIFA, Star Wars Battlefront en een nieuwe Need for Speed.
Activision: Black Ops 3, naast Destiny DLC en een nieuwe Skylanders.
Square Enix: Final Fantasy goodies, een nieuwe Kingdom Hearts en hopelijk iets van de nieuwe Hitman en/of Deus Ex.
Deep Silver: Homefront 2 for sure, maar wie weet ook de nieuwe Saints Row.
Voor de rest zag de Glazen Bol nog hints naar Silent Hills, een nieuwe LEGO Star Wars, wat onaangekondigde Namco titels, een nieuwe DiRT van Codemasters en natuurlijk Steel Metal 3: The True Story.



Florian over E3 2015



❶ **Naar welke game kijk je het meest uit?**
Uncharted 4. Dat is de game waar ik sowieso het meest naar uitkijk van alle aankomende games. I wanna have Drake's babies! ;-)

❷ **Van welke aankondiging maak jij spontaan een dansje op de koffietafel?**
Als er footage wordt geshowd van een nieuwe Jak & Daxter of The Last of Us 2, ga ik helemaal uit mijn mandarijntje. De kans dat het gaat gebeuren is helaas zo'n 0,1%, naar boven afgerond.

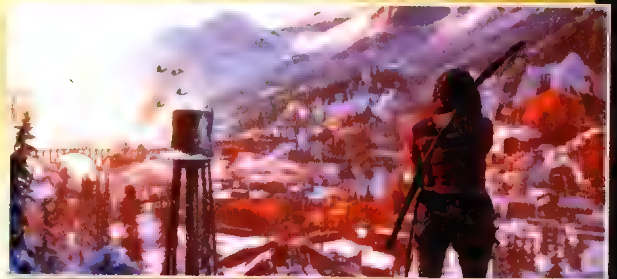
❸ **Wat moet Microsoft aankondigen/showen om de E3 te winnen?**
Heel veel vette games, het liefst exclusives! Ik wil op de E3 footage zien van de nieuwe Gears of War, Quantum Break, Tomb Raider (zie screen) en Forza 6, maar ook de terugkeer van titels als Fuzion Frenzy, Project Gotham Racing en please, een nieuwe Viva Piñata!

❹ **Wat moet Sony aankondigen/showen om de E3 te winnen?**
Omdat Uncharted is uitgesteld, heeft Sony een nieuwe kersttopper nodig en het zou een vreselijk vette stunt zijn als het The Last Guardian gaat worden! Verder moet Sony natuurlijk gaan laten zien waarom virtual reality de toekomst is en Project Morpheus de beste keuze gaat worden, in ieder geval voor console gamers. Oh, en kom op met die DLNA support Sony, hoe fokkin lang moet dat nog duren?

❺ **Wat moet Nintendo aankondigen/showen om de E3 te winnen?**
Nintendo heeft net laten weten aan een nieuwe console te werken met codenaam NX. Hoe vet zou het zijn als de Japanners de eerste footage laten zien van de nieuwe console die zo mind blowing is, dat we virtual reality in één klap met z'n allen zijn vergeten?!

❻ **Wat schittert deze E3 wéér door afwezigheid?**
Een releasedate van The Last Guardian. Sony heeft voor de derde keer het trademark vastgelegd, maar volgens mij is het gewoon één grote slechte grap.

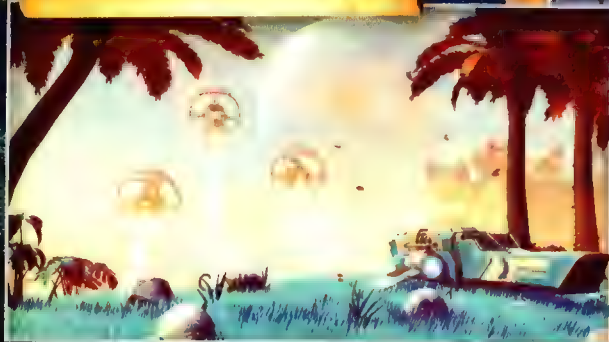
❼ **Dit jaar wordt de E3 van... ?**
Virtual reality! Eind dit jaar en begin volgend jaar moeten de meeste brillen uitkomen en dus krijgen we nu eindelijk de eerste echte volledige retail VR games te zien. En ja, ik ga me bij ALLE VR presentaties naar binnen lullen. Dat heb ik van Jan geleerd.



Bethesda op de E3

Als eerste roffelde Bethesda dit jaar op de E3-voorpret trommel door een eigen persconferentie aan te kondigen. Dat kan maar een ding betekenen, aldus de kenners: Fallout 4! Fantastisch natuurlijk, maar als Fallout 4 echt getoond wordt, maalt dan iemand nog om de nieuwe DOOM van id Software?





Nino over E3 2015



❶ **Naar welke game kijk je het meest uit?**
Ik kan niet wachten om de eerste beelden van de nieuwe Tony Hawk te zien.

❷ **Van welke aankondiging maak jij spontaan een dansje op de koffietafel?**
Half-Life 3 voor Steam VR, een nieuwe Def Jam of Red Dead Redemption 2 zouden prima redenen voor een dansje zijn.

❸ **Wat moet Microsoft aankondigen/showen om de E3 te winnen?**
Pfoe, een nieuwe Gears of War in combinatie met Halo 5 en iets in de VR hoek zou een hoop zoden aan de dijk zetten.

❹ **Wat moet Sony aankondigen/showen om de E3 te winnen?**
Een releasedate voor No Man's Sky (zie screen), beelden van Uncharted 4 en Street Fighter 5, Last Guardian, dat soort dingen. Oh, en Morpheus natuurlijk!

❺ **Wat moet Nintendo aankondigen/showen om de E3 te winnen?**
Free-to-play mobile games.

❻ **Wat schittert deze E3 wéér door afwezigheid?**
Fez 2

❼ **Dit jaar wordt de E3 van... ?**
Als de GDC een indicatie was, zal E3 de grote VR beurs worden. Ook zal Bethesda met een hoop heat komen aangezien ze een eigen persconferentie hebben.

Jan over E3 2015



❶ **Naar welke game kijk je het meest uit?**
Een nieuwe game in Deus Ex Universe! Maar ik teken ook voor Dishonored 2.

❷ **Van welke aankondiging maak jij spontaan een dansje op de koffietafel?**
Mafia III of anders een reboot van Command & Conquer.

❸ **Wat moet Microsoft aankondigen/showen om de E3 te winnen?**
Twee nieuwe franchises, een timed exclusive voor de nieuwe DOOM, de nieuwe Gears of War of anders de GoW collectie, nieuwe Crackdown speelbaar, singleplayer Halo uitgebreid uit de doeken doen, misschien nog een keer stunten met een price-off, lekker veel Tomb Raider gameplay showen en een paar verrassende indies onthullen.

❹ **Wat moet Sony aankondigen/showen om de E3 te winnen?**
Uncharted 4 speelbaar, uitgebreide footage van de nieuwe Guerrilla IP, Morpheus games speelbaar, een (kleine) PS4 pricedrop of anders een bundel met PS Vita, de Uncharted HD Collection, een releasedate voor No Man's Sky (in dit kalenderjaar), eerste blik op Gran Turismo 7 en Rime releasedate aub (zie screen).



❺ **Wat moet Nintendo aankondigen/showen om de E3 te winnen?**
Daadwerkelijk tonen dat hun strategie voor mobile gaming hout snijdt, Miyamoto die eindelijk eens een nieuwe IP uit de doeken doet, twee nieuwe Metroids, zowel voor 3DS als Wii U.

❻ **Wat schittert deze E3 wéér door afwezigheid?**
Ik blijf als een dwaas hopen op Half-Life 3, Beyond Good & Evil 2 en een next-gen Syphon Filter.

❼ **Dit jaar wordt de E3 van... ?**
Het kan nog alle kanten op. VR zal een dikke stempel drukken, maar er gaat nog iets groots gebeuren op deze E3. Mark my words! ✖

DE MOBILE GAMES-MARKT: GROOT EN DODELIJK

De mobile games-markt groeit explosief en zal met een verwachte opbrengst van 30 miljard dollar dit jaar voor het eerst de consolemarkt (jaarlijks goed voor zo'n 26 miljard) voorbijstreven. Goed nieuws voor de vele Nederlandse bedrijfjes die mobile games maken, zou je denken. Maar dat valt vies tegen.

'Toen ik bezig was met m'n eerste mobiele game, Trid, dacht ik dat ik me de maanden na release geen zorgen hoefde te maken over inkomsten', zegt Kenney Vleugels, die onder eigen naam games uitbrengt. 'Maar hoewel alle spelers enthousiast waren en een paar grote sites over de game schreven, bleven de inkomsten steken op zo'n 300 euro totaal.' Kenneys verhaal staat niet op zichzelf. Neem 99 Bricks van het Amsterdamse Weirdbeard, een heerlijk verslingerend 'omgekeerd Tetris'-spel dat op Gamerankings 85 scoorde en in Power Unlimited zelfs met een Gold Award werd beloond. Dit gratis spel, met ingebouwde advertenties en in-app purchases, werd 14 duizend keer gedownload. Totale opbrengsten: 300 euro.

Of neem Sumico, een rekenpuzzelspel van Ludomotion uit Utrecht. Ook enthousiast onthaald door wereldpers en PU. Verder geholpen door features bij Apple en Google werd deze gratis game met ingebouwde advertenties zo'n 400.000 keer gedownload. De totale inkomsten lagen tussen de 4.000 en 5.000 euro. Een aardig bedrag, maar niet iets waar je vier mensen een jaar voor kunt laten werken.

Matthijs Dierckx, mede-bedenker van Sumico en uitgever van game-vakblad Control: 'Ik heb de laatste tijd talloze developers gesproken over hun inkomsten en daaruit is een grimmig beeld ontstaan. Bijna niemand verdient de ontwikkelkosten terug op mobiele games. Op een uitzondering na zijn ze allemaal verliesgevend.'



Cash of Clans. Cans of Cash. Of was het nou Clash of Clans?



Game Over voor Game Oven. Deze Nederlandse maker van prijswinnende, artistieke mobile games, sluit in april de deuren.

SPROOKJESVERHAAL

Tuurlijk, er zijn altijd uitzonderingen. Zo werd Ridiculous Fishing van Vlambeer in de Appstore meer dan een miljoen keer verkocht, voor een kleine drie euro per stuk.

Ook Munch Time van het Amsterdamse Gamistry werd wereldwijd honderdduizenden keren verkocht voor een zogenaamde premiumprijs van ongeveer een euro.

Maar dit zijn hits uit respectievelijk en 2013 en 2012, jaren waarin je een goede game met een premiumprijs nog wel aan de man kon brengen. Om tegenwoordig in de Appstore te kunnen concurreren met 'gratis' games als Clash of Clans, Candy Crush Saga, de 1,4 miljoen andere actieve apps en de 500 games die daar dagelijks (!) aan worden toegevoegd is 'gratis gaan' eigenlijk de enige manier om downloads te genereren. Meteen geld vragen voor je spel? Volgens de meeste ontwikkelaars is het tegenwoordig een (Russisch) roulette-achtige gok.





Ridiculous Fishing heeft het ridicuul goed gedaan. 'Maar', zegt Rami van ontwikkelaar Vlambeer, 'in de huidige markt is zoiets een sprookjesverhaal.'

Munch Time 2 slingert ergens tussen mobile en console.

Rami van Vlambeer: 'Voor nu is je puur richten op mobile iets heel anders dan 'game development' zoals we dat traditioneel kennen. Veel mensen snappen dat niet, en dan faal je ook gewoon. Zelfs als je het wel snapt, is de kans op succes door saturatie van de markt heel klein. Break-even is tegenwoordig al een succesverhaal in de mobile markt. Iets als Ridiculous Fishing is in het huidige klimaat een sprookjesverhaal.'

NAJAAR 2009

Het verhaal lijkt niet te kloppen: dat er nauwelijks nog geld valt te verdienen in een markt waar zo idioot veel geld in omgaat.

Voor een helder begrip van de huidige situatie is het goed om even terug te blikken op najaar 2009, toen grote jongens als EA en Disney mobile games van geliefde franchises als FIFA, Sims, Need for Speed, Toy Story en Cars voor nog geen euro in de aanbieding gooiden. Hartstikke leuk voor consumenten, maar tegelijk een grote klap voor hun gevoel van wat een (mobile) game waard is, en zou mogen kosten.

"Bijna niemand verdient de ontwikkelkosten terug op mobiele games. Op een uitzondering na zijn ze allemaal verliesgevend.'

Deze waardeperceptie brokkelde nog verder af door de hausse aan zogenaamd gratis games die volgde, en nu nog steeds de hitlijsten domineert. Mobile gamers verwachten tegenwoordig topkwaliteit voor niets. Een handjevol grote uitgevers (King, Supercell, EA, Disney) speelt daar handig op in, en haalt met uitgekiende, dwingende verdienmodellen in hun gratis games - ondersteund door marketingbudgetten van een miljoen dollar per dag - zo'n 70 procent van de mobile-miljarden binnen. De kleinere jongens mogen om de restjes strijden.

Die kleinere jongens zijn vaak geïnspireerd door succesverhalen van jaren geleden, maar wie nog steeds denkt dat je gemakkelijk kunt scoren in de mobile markt komt bedrogen uit. Wat niet wegneemt dat er voor slimme developers die de ontwikkelingen nauwgezet volgen nog steeds wel wat geld in de Appstore valt te verdienen.

EEN PLAN

'Inderdaad, Munch Time was succesvol,' beaamt Alex Kentie van Gamistry. 'Maar dat was ook onze laatste premium game.'

Inmiddels heeft Gamistry met Scrap Tank de shift naar gratis gemaakt, en kijken ze ook alweer verder dan dat. 'De gamesmarkt is continu in beweging, en wat een paar jaar geleden goed werkte, werkt nu niet meer.' Met Munch Time 2 wil Alex een game maken die zich tussen mobile en console begeeft. 'Mobile blijft daarbij de kern, maar we maken de game zo, dat hij ook console-gamers moet aanspreken.'

Volgens Alex is het belangrijk om voordat je aan een game begint een plan te maken waarin afzetmarkt, doelgroep, concept en gameplay op elkaar aansluiten. 'Anders neem je een te grote gok.'

Ook Rick van Beem van de Nederlandse ontwikkelaar en uitgever Lunagames ziet nog kansen in de mobile markt, mits er marktgericht wordt ontwikkeld. 'Veel Nederlandse ontwikkelaars maken de games die ze zelf willen spelen en kijken niet zozeer naar de markt. Hier is niets mis mee, en natuurlijk is dit goed voor de verscheidenheid aan concepten en titels, maar je kunt er geen sustainable business model aan koppelen.'

Rick is enthousiast over het Try and Buy-principe waar Apple later dit jaar mee komt. 'Consumenten kunnen dan een bepaalde tijd een game proberen, waarna ze worden gevraagd ervoor te betalen.'

CRASH VAN '83

De nieuwe Nederlandse ontwikkelaar Twirlbound hoopt ook door planmatig en marktgericht te werk te gaan succes te behalen. Matthijs van de Laar: 'Voor onze game hebben we contact opgenomen met Apple en gevraagd: wat vinden jullie nou zelf een geweldige mobile game? Met als gevolg dat we de game nu in 12 talen hebben en optimaliseren voor hun nieuwste apparaten. Dat bleken essentiële zaken waar we anders nooit tijd in hadden gestoken.'



Met een marketingbudget van 1 miljoen dollar per dag kun je best wat Candy Crack pushen.

Matthijs ziet overeenkomsten tussen de huidige mobile markt en de videogame crash van '83. 'Iedereen maakt games, de gemiddelde kwaliteit is ontzettend laag, alleen hebben platformbeheerders en Apple en Google nu voldoende mogelijkheden de juiste spellen naar voren te brengen. Ik ben dus van mening dat succes gelijk moet staan aan het opzoeken van hun wensen, aan het opzoeken van die voorgrond.'

De eerste game van Twirlbound heet With the Wind en verschijnt in mei in de Appstore. Matthijs: 'Dus hopelijk kan ik je in juni vertellen hoe onze tactiek heeft uitgepakt.' ✖

ARTISTIEKE GAMES

Is er tussen de vele verdienmodelgames, ports, klonen en franchisemeuk nog ruimte voor zuiver artistieke games om in de mobile markt te floreren? Die vraag werd vorig jaar instemmend beantwoord door Monument Valley. Dit prachtige spel werd door Ustwo voor 1,4 miljoen dollar gemaakt, en had in januari 2015 al zo'n 6 miljoen opgeleverd. Dus het kan wél, met een mooie game zonder van die rare verstopte betaalopties flink geld verdienen. Aan de andere kant betreft het hier wel een zeldzaam goede game, de hoogst beoordeelde iOS-game op Gamerankings, Apple's game van het jaar, een game die Jan en Jurjen opnamen in hun top 5 van 2014 en sowieso een game die overal in de prijzen viel. Zit je daar nét iets onder, zoals het Nederlandse Game Oven met hun artistieke, ook hoog beoordeelde en prijswinnende games als Fingle en Bounden, dan wordt het al een stuk moeilijker. Wegens gebrek aan financiën zal Game Oven in april de deuren sluiten.

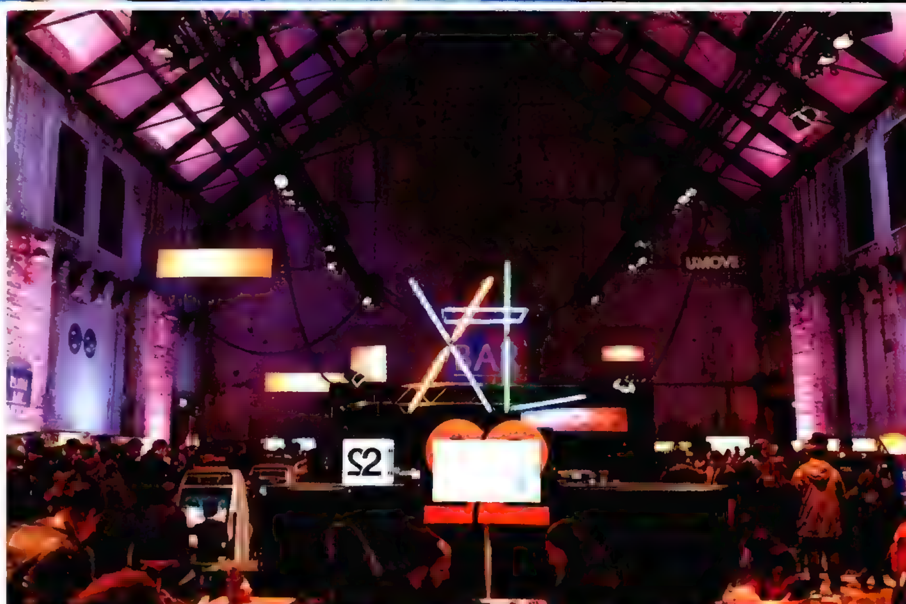




OUDERWETSE FUN

Sinds eind 2013 is er, naast de Yab Yum en de Bananenbar, nóg een magisch plekje op de Amsterdamse Wallen: de TonTon Club, een kleine arcadehal met klassieke kasten, speciaalbiertjes en een ballenbak. Nino komt hier regelmatig voor een potje Air Hockey of Mortal Kombat, en toen hij het nieuws hoorde dat er een heus TonTon Club-festival werd georganiseerd, was ie zo blij als Wouter die een amiibo vindt. Half maart was het zover en ging de baardaap een volle dag (en nacht) los met de honderden arcade- en flipperkasten. Gelukkig hebben we de foto's nog!

Foto's door Willy Pieper & Kate Sastrokarijo (simplefriday.com)





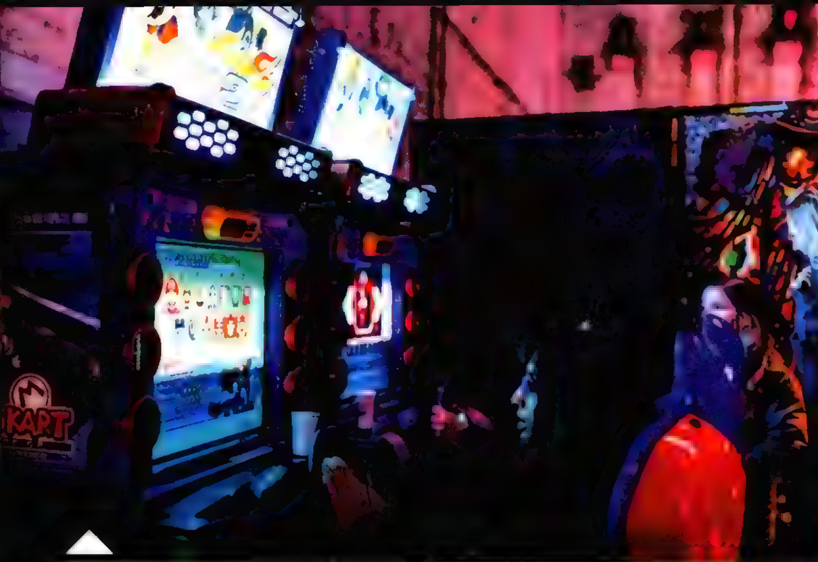


Dat nog nooit iemand eerder op het idee van 360 graden Ping Pong is gekomen, is mij een raadsel want het is fucking geniaal. Dankzij de extra hoeken kan je veel ingewikkeldere trick-shots maken en na wat oefening is dit zo'n 360 keer leuker dan het ouderwetse huis-tuin-en-camping tafeltennis.





Tetris was (zie pagina hiernaast) niet de enige blokkengame met obesitas op TonTon Club XL, ook Jenga ging voor een maatje meer. De kartonnen Jenga blokken waren zelfs zo groot, dat er een hoogwerker aan te pas moest komen. Leuk idee, en zo populair dat het onmogelijk was om aan de beurt te komen.







Ik maak geen grap als ik zeg dat er arcadekasten van Mario Kart bestaan die ontwikkeld zijn door Namco, compleet met speelbare personages uit Pac-Man en een Tamagotchi. Een van die kasten, Mario Kart Arcade GP2, was aanwezig op TonTon Club XL... en constant bezet. Het zag er dan ook ontiegelijk vet uit.

N DE TONTON CLUB



Size matters volgens je moeder, en dat geldt ook voor Tetris (zie pagina hiernaast). Deze kast van SEGA uit 2011 heeft twee gigantische joysticks en een imposant 4 inch scherm. Het speelt niet zo lekker als vroeger op je Game Boy, maar hilarisch is het wel.





De Terminator 2: Judgment Day flipperkast van Williams is misschien wel de bekendste flipperkast ooit. Sinds de zomer van '91 te vinden in de betere snackbar en nog altijd een genot om op te spelen. Het was de eerste kast met een gun als trekveer en de eerste met een dot-matrix scherm. Een echt museumstuk dus.



MEER TON TON CLUB XL OP PU.NL/TONTONCLUB!

1986 NES

Metroid
De eerste Metroid moest de platform-actie van Mario combineren met het non-lineaire avontuur van Zelda. En damn, wat pakte dat geweldig uit!

1991 Game Boy

Metroid II: Return of Samus
Jammer van de grijsgroene omgevingen, maar met de introductie van Space Jump en diepere verhaalelementen is dit toch een belangrijk deel.

1994 SNES

Super Metroid
De ultieme Metroid game en gewoon een van de beste 2D-games ooit gemaakt.

2002 GBA

Metroid Fusion
Door de missiegebaseerde structuur was deze eerste Metroid sinds Super Metroid (niemand durfde een Metroid voor de N64 te maken) iets lineairder dan dat grote voorbeeld, maar dat pakte helemaal niet verkeerd uit.

2002 GC

Metroid Prime
Na heel veel vallen en opstaan lukte het Retro Studios onder sturing van Nintendo: Metroid in 3D tot leven wekken zonder de kracht van de serie te verkwanselen.

2004 GBA

Metroid: Zero Mission
Deze 'soort van remake' van het originele Metroid zat stiekem toch weer vol vernieuwende elementen.

WAAR IS SAMUS?

Terwijl de Zelda's en Mario's ons om de oren worden geslingerd, en zelfs Star Fox dit jaar weer eens onze kant op komt vliegen, vraagt Jurjen zich vertwijfeld af in welke hoek van de Melkweg zijn geliefde Samus nu eigenlijk verstrikt is geraakt.



Waar ben je, Samus? Ik mis je zo. Ik zie wel eens andere vrouwen, zeker wel, maar niemand als jij. Sterk, zoals een vrouw sterk kan zijn. Sexy, maar niet sletterig. Dapper, maar niet roekeloos. Onafhankelijk en gepantserd, maar niet onkwetsbaar. We hebben ook zo veel beleefd, samen.

Weet je het nog, hoe we in 1986 voor het eerst als balletje door nauwe gangen rolden om geheime ruimtes te ontdekken? Of dat we in Metroid 2 die baby Metroid vonden, en het niet over ons hart verkregen hem te doden? Of hoe we in Metroid Prime arriveerden op Tallon IV? Die regen... die muziek... die onverwacht organische omgeving met die vreemde bomen, watervallen en deurtjes die lonkten met de belofte van avontuur, actie, verrassingen en ontdekkingen... Het is precies dát gevoel, waarom ik zo van je hou.

RESPECTLOOS

Natuurlijk, Samus bestaat niet werkelijk. Maar ze is wél het gezicht van Metroid, een Nintendo franchise die mij zeer na aan het hart ligt. Vergeet Donkey Kong, Star Fox, Smash Bros. en Kirby; de heilige top 3 Nintendo franchises bestaat voor mij uit Zelda, Mario en Metroid. Daar krijgen zelfs Pikmin en Fire Emblem geen voet tussen.



Maar terwijl de franchises van Zelda en Mario in leven worden gehouden met bijna elk jaar een geweldig nieuw spel, plaagt Nintendo de Metroid fans alleen maar met gastoptredens van Samus in andere spellen, terwijl ze de Metroid franchise gewoon laten creperen.

Waarom springt Nintendo toch zo respectloos om met deze potentierijke franchise, die bijvoorbeeld ook al nooit naar de N64 is gekomen, en na een fenomenale opleving in het GameCube/GBA tijdperk, gevolgd door een aardig deeltje op de Wii, nu alweer een half decennium keihard doodgezwegen wordt?

FUSION EN ZERO

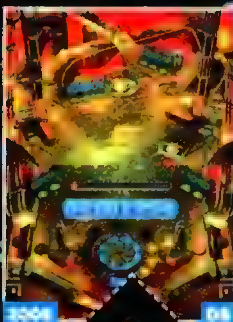
Als enige Nintendo franchise van het 'stoere ruimtemarinier met geweer'-type is een 3D-Metroid misschien niet het type game dat Nintendo zelf goed kan maken of moderniseren. Maar het meesterwerk Metroid Prime heeft in 2002 al bewezen dat er juist door de samenwerking met een Westerse studio (Retro Games, in dat geval) machtig mooie dingen kunnen ontstaan.

En laten we niet vergeten dat Metroid ook helemaal niet in 3D, gemoderniseerd en/of uitbesteed hóeft te worden om geweldig te zijn. Kijk naar de laatste twee 2D-Metroids. Inderdaad, ik heb het over Fusion en Zero Mission van Nintendo R&D1 (de ontwikkelaar achter de allereerste Metroid) die in respectievelijk 2002 en 2004 voor de GBA verschenen. Beide losjes gebaseerd op het twintig jaar oude Super Metroid,



2004 GC

Metroid Prime 2: Echoes
De avontuurlijke first-person actie van de eerste Prime kreeg een nieuwe wending omdat Samus steeds moest wisselen tussen twee alternatieve dimensies.



2005 DS

Metroid Prime Pinball
Flipperen, maar dan met Samus als bal, die je door het Prime-universum knalt. Moet je ding zijn.

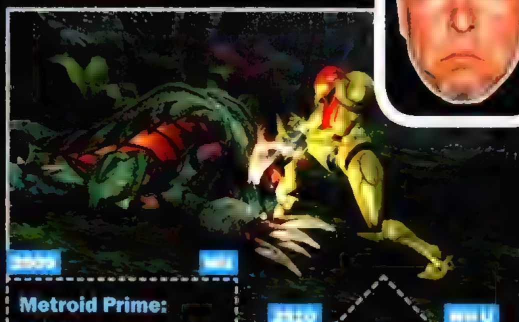
2006 DS

Metroid Prime Hunters
Geen spookachtige expedities maar hectische knallerij tot vier spelers in deze FPS die nog maar bar weinig met de klassieke Metroid-ervaring te maken had.

2007 Wii

Metroid Prime 3: Corruption
Dankzij de fijne Wii-controls, lekkere actie, interessante plotwendingen en even fraaie als gevarieerde omgevingen is dit laatste deel ook het beste deel uit de Prime serie.





2009 Wii

Metroid Prime: Trilogy
De drie Prime games gebundeld. Sinds kort ook voor twee tientjes downloadbaar op je Wii U. Hoeveel waar voor je geld wil je hebben?

2010 Wii U

Metroid: Other M
De mix van 2D- en 3D-actie was best geslaagd, maar de gameplay was te lineair en de filmachtige omlijsting te slap.

maar ook in vergelijking met moderne 2D-pareltjes (die opvallend vaak 'Metroidvania's' heten) nog steeds het beste wat je op 2D-action-adventure-gebied kunt spelen.

BIJNA OP DE 3DS

Zou het niet geweldig zijn als er af en toe een dergelijke 2D-Metroid, uiteraard met 3D-diepte in de graphics, naar de 3DS wordt gebracht? We zijn er dichtbij geweest.
In 2009 presenteerde de Canadese developer Next Level een prototype van zo'n spel op een 3DS aan Nintendo, inclusief een tekenfilmachtig gestileerde Samus. Maar het idee werd afgeblazen en Next Level moest met Luigi's Mansion 2 aan de slag.
Nee, als Luigi liefhebber had ik Luigi's Mansion 2 zeker niet willen missen, maar... ik had toch liever Samus gehad. Wat nou als... Nee. Genoeg gemijmerd.

> **"Waarom springt Nintendo toch zo respectloos om met deze potentierijke franchise?"**

Laten we concreet worden. Want lieve Samus, jij bent dan misschien van de aardbodem verdwenen, maar dood ben je niet. Nintendo weet misschien niet zo goed hoe ze je nieuw leven in moeten blazen, maar ze laten je niet sterven. Geloof het of niet, Nintendo houdt net zo van jou als ik. Al zeggen ze het soms wat omslachtig.

RETRO

"We hechten veel waarde aan Metroid en willen zeker kijken wat we er in de toekomst mee kunnen doen", zei Miyamoto in 2013. Eraan toevoegend dat Retro Studios wat de ontwikkeling van toekomstige Metroid games betreft "de hoogste prioriteit heeft".

Dus laten we eens kijken naar wat we van Retro weten.
In 2012 heeft Retro wat extra mensen aangetrokken voor Wii U-development, waaronder talenten van Naughty Dog (Uncharted) en Vigil Games (Darksiders). Mensen die goed zijn in het soort stoere actie-avonturen waar Nintendo zelf niet zo bedreven in is.
Op 28 februari 2014 verscheen Retro's Donkey Kong Country: Tropical Freeze (inclusief Samus' ruimteschip in de achtergrond van het level Busted Bayou) en maakte de studio bekend dat ze al een tijdje aan een volgende, nog onbekende Wii U game werken.
Is die onbekende Wii U game dan Metroid? Nou ja, dat weet ik natuurlijk niet, maar de kans lijkt me aanzienlijk. En dan zou de E3 van 2015 het perfecte moment zijn om met die game het publiek uit de stoelen te krijgen.

MOEILIJK

Lieve Samus. Het is moeilijk hoor, zo'n liefde op afstand. Zonder te weten wanneer we precies weer herenigd zullen worden in een nieuw avontuur. Maar dat er ooit zo'n avontuur zal komen, is zeker. Met die gedachte troost ik me. En iets zegt me dat je me binnenkort een teken van leven zal geven. Ergens, in een nog onbekende uithoek van het universum bereid jij je terugkeer voor, en als het zover is, zal ik er zijn. ✖

GASTOPTREDENS

Dankzij de Smash Bros. serie is Samus nooit helemaal uit beeld verdwenen, en ook met gastoptredens in andere spellen wordt de gedachte aan haar levend gehouden. Je treft Samus (of haar kostuum) onder andere aan in de volgende recente games: Mario Kart 8, Dead or Alive: Dimensions, Dynasty Warriors VS, Nintendo Land, Bayonetta 2, Monster Hunter 4 Ultimate en Ace Combat 3D.



DLC FEATURE

EINDELIJK DOWN MET DOWNEN VOOR DOEKOE?

DE DAVERENDE DLC-SPECIAL!



© AMEX

Downloadable content is voor ons gamers vandaag de dag niet meer weg te denken. Toch is dat wel eens anders geweest. Héél anders. Graddus checkte zijn internetverbinding, chargede zijn Credit Card en dook in de roerige historie der DLC...

Weet je het nog? Dat moment waarop Oblivion's Horse Armor DLC een van de grootste gamechangers sinds de ontdekking van de pixel gestalte gaf? En hoe het internet vervolgens ontplofte zoals alleen het internet dat kan, verontwaardigd over het feit dat er een paar euro moest worden gelapt voor een stukje in-game paardenpantser?
Ja, natuurlijk weet je dat nog. Het is per slot van rekening videogamegeschiedenis.

PARIJSE HOERTJES

Hoe anders is dat nu. Met een lachend gezicht tikt de goegemeente geld voor map packs in Call of Duty en Battlefield af, maar is ook de meer 'elitaire' gamer absoluut bereid de poeplap te trekken voor downloadable content... míts daar iets substantieels tegenover staat, uiteraard. Of dat het spel in kwestie zó niche is, dat men wanhopig de ervaring wil verlengen.
Maar man, wat moest DLC van ver komen. Vijf voorbeelden van flops waren in ieder geval snel gevonden. En dan heb ik Street Fighter's on-disc DLC-gate en het schandaal omtrent The Saboteur, waarbij Parijse hoertjes zónder topje je een paar euro armer maakten, er niet eens bij zitten.


Een harnas voor je paard in Oblivion... belachelijk om daarvoor te betalen, vonden veel gamers destijds.


Pegels voor tepels in de DLC van The Saboteur.

Nee, downloadable content stond er vroeger niet fraai op. Ook niet bij ons, trouwens. Hoe vaak we de grap 'wij laten je toch ook niet extra betalen voor een score bij de review?' niet hebben gemaakt...


De Tiny Tina DLC uit Borderlands wordt alom geprezen.

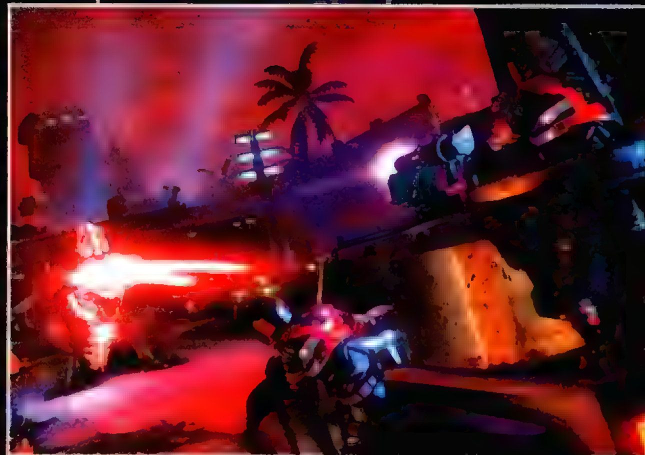
BALANS

Gelukkig verschijnt er, zeker de laatste jaren, steeds meer DLC die wél de sweet spot raakt. GTA IV's geweldige extra episodes, bijvoorbeeld. Borderlands. Far Cry. Mass Effect 2.
Het maakt dat er inmiddels acceptatie heerst. Balans. Het besef bij uitgevers dat ze niet met alles wegkomen (en al helemaal niet met lappen voor - ik zeg maar wat - een einde), terwijl gamers snappen dat - wanneer ze het leven van hun favo titels willen verlengen - er best wel wat cash tegenover aanvullende content mag staan.
Toch blijft het een dun koord, waar zo af en toe nog wel eens iets of iemand vanaf kukelt. Al heeft dat stiekem ook wel weer wat ironisch: was zo'n stukje extra pantser toch geen overbodige luxe geweest...



VIJF VOORBEELDEN VAN FANTASTISCHE DLC

Far Cry 3: Blood Dragon - Waarom, Ubisoft? Waarom krijgt Far Cry 4 met Escape from Durgesh Prison en Valley of the Yetis zulke standaard singleplayer DLC, terwijl het even bizarre als briljante Blood Dragon (zie screen) liet zien dat out-of-the-box denken wel degelijk loont?
Forza Horizon 2: Storm Island - DLC voor racegames reikt meestal niet verder dan een garage aan nieuwe wagens. En, met een beetje mazzel, tracks. Storm Island voor Forza Horizon 2 daarentegen gooit het stuur keihard om, en biedt gewoon een compleet fris gebied!
New Super Luigi U - Zoals gebruikelijk arriveerde Nintendo royaal laat op het bal. Maar - eerlijk is eerlijk - nu de Japanners de smaak te pakken hebben, zijn ze ook niet meer te stoppen. Kijk naar Mario Kart 8. Of, beter nog, New Super Luigi U: de add-on die deze launchplatformer letterlijk op z'n kop zet!
Borderlands: Tiny Tina's Assault on Dragon Keep - Zoals je weet, is Borderlands geen kleine game. Des te knapper dus dat Gearbox een shitload aan DLC-pakketjes wist te rechtvaardigen, met die van schattige en uuuhm... gestoorde Tina als uitschieter.
GTA IV: Episodes from Liberty City - Meer content voor een van de beste games ooit, dusdanig gepresenteerd dat het de bestaande ervaring in een compleet ander perspectief plaatst? Laat dat maar aan Rockstar over... Ook voor GTA V, graag!







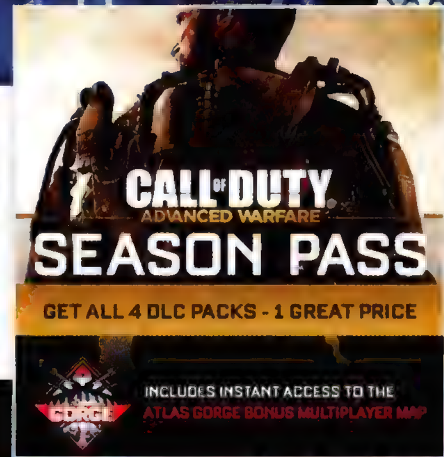
MICROTRANSACTIES: DE NIEUWE DLC

Gamers houden van klagen. Dus, nu downloadable content een semi-geaccepteerd fenomeen is, moest er een andere zondebok worden gevonden. Nieuw bewijs dat speluitgevers er alles aan doen om - goh - winst te maken.
De keuze viel op microtransacties. Waarom? Simpel: deze mini-uitgaven voegen zelden iets wezenlijks toe aan de spelervaring, maar kosten wel poen. Denk aan extra experience, zodat je sneller in level stijgt. Munten, waarmee je duurdere voetballers koopt. Of een nieuwe outfit, die je ook virtueel helemaal het mannetje maakt...
Sure, goedbeschouwd verwerpelijk. Toch denk ik dat ook microtransacties ooit uit het verdomhoekje komen. Tenminste, zolang het geen pay-to-win of oneerlijk voordeel betreft. Ga maar na: niemand verplicht je tot aanschaf, terwijl de - in jouw ogen - suckers die het tóch doen de developers spekken... die vervolgens meer geld hebben om vette games te produceren!



SEASON PASSES: ZEGEN OF ZORGWEKKEND?

Geen grote release kan meer zonder Season Pass en vaak zijn we zelfs zó gehyped, dat we die shit ver van tevoren al aanschaffen. Prima, en regelmatig een mooie deal. Wees echter alert. Het pre-orderen van Season Passes, bestaand uit puur speculatieve content voor games waarvan je niet eens weet of ze je geld waard zijn, is als handelen in aandelen: risicovol.
Immers, wanneer iedereen het massaal blijft doen, zou een cynische game-uitgever wel eens het gevoel kunnen krijgen dat de buit al binnen is en de rest er niet meer toe doet. Resultaat: een teleurstellend pakket, met een handvol wapens, één of twee levels en een nieuwe mode. Inderdaad niet de 'epische toevoeging aan het avontuur' waarover gerept werd! Tja, iets over beleggen in zeepbellen...







STAND-ALONE ADD-ONS: TERUG VAN WEGGEWEEST

Ik ben net klaar met inFAMOUS: First Light. Een geinig open world gamepie met leuke superkrachten, maar niets wereldschokkends. En da's mooi om te weten. Dankzij dit stand-alone pakketje besef ik me namelijk dat ik niks mis wanneer ik 'grote broer' Second Son links laat liggen... Of niks: als trophyslet moet ik die easy Platinum wel hebben, uiteraard ; -)
In ieder geval is het fijn dat de ouwe, vertrouwde, fysiek tastbare stand-alone uitbreiding terug is van weggeweest. Zo zagen we onlangs Zombie Army Trilogy, Saint's Row IV: Gat out of Hell en New Super Luigi U (zie screen) langskomen, en verschijnt binnenkort The Old Blood voor de nieuwe Wolfenstein. Een win-win situatie: uitgevers peuren wat extra cash, terwijl gamers een geboxte (en dus ogenschijnlijk kostbaardere) add-on krijgen, of juist voor een zacht prijsje ontdekken dat die shit toch niks voor hen is.



VIJF VOORBEELDEN VAN VERSCHRIKKELIJKE DLC

Battlefield 3: Ultimate Shortcut Bundle - Okay, ik vermoed dat jij onder andere games speelt vanwege het gevoel van uitdaging en beloning. Welke idioot lapt dus vrijwillig voor de Ultimate Shortcut Bundle van Battlefield 3 (zie screen), die dat aspect compleet verpest?!?
Asura's Wrath: Ending Episodes - Zelden sloeg men de plank zó mis als bij Asura's Wrath. Wil je, na de cliffhanger waarmee het avontuur eindigt, immers het échte einde zien? Dat kan. Voor een kleine zeven euro, welteverstaan. Pfff... En dan te bedenken dat de volledige game niet eens zeven euro waard is.
Destiny: The Dark Below - Met The Dark Below bewees Bungie dat sommige developers nog altijd niet van de DLC debacles uit het verleden hebben geleerd. Te duur en - uiteindelijk - te lichtgewicht. Het blijft helaas wachten op een add-on die Destiny daadwerkelijk significant uitbreidt.
Metro: Last Light's Ranger Mode - Betalen voor een hogere difficulty. Het lijkt satire, maar is bij Deep Silver realiteit. Want zoek je de grootst mogelijke uitdaging in Metro: Last Light? Dok dan een kleine vijf euro voor de Ranger Mode...
Railworks: Train Simulator - Niet veel mensen zullen Railworks: Train Simulator hebben gespeeld. En dat is maar goed ook. De DLC is namelijk vergelijkbaar met een treinramp: wil je alles kopen, dan ben je verdomme duizenden(!) dollars kwijt!!!



Tips voor Demon's Souls, Dark Souls, Dark Souls II en Bloodborne

SOULS GAMES VOOR DUMMIES



Met Bloodborne en DS II: Scholar of the First Sin in de schappen, is het een perfect moment om in te stappen als je nog nooit een Souls game gespeeld hebt. Samuel geeft tips voor de vier van From Software afkomstige duistere fantasy meesterwerken, die onvergeeflijker zijn voor de nieuwkomer dan een frigide non op een katholieke meisjesschool.

'Cheap' bestaat niet

Niet alleen de grote draken, stinkende trollen, zwarte ridders en giftige weerwolven, maar werkelijk álles in de Souls games wil jou dood hebben. Zelfs de natuur en architectuur in deze games lijken er af en toe puur te zijn om jou te vernietigen. Dus verbaas je niet als je opeens een diep gat in wordt gejaagd, er een gigantische steen op je flikkert of een ogenschijnlijke onschuldige plant je ziek maakt.

Dus: vergeet je eergevoel. Vergeet 'netjes'. Doe alles wat nodig is om te winnen, ongeacht of dat betekent dat je misbruik maakt van de mechanieken van de games. Zit de baas vast in het level? Klote voor 'm, maar hak er vooral op los. Kun je een torentje beklimmen en er herhaaldelijk vanaf springen om zo een vijand met je zwaard af te maken? Pak die kans. ***Heb je giftige pijlen en kun je een sorcerer van een afstandje snipen?*** Gewoon doen. Cheap bestaat niet, alleen de overwinning of de dood.

Je beginklasse maakt niet uit

In het begin van elke Souls game mag je een ***'klasse' kiezen***, ieder met z'n eigen statistieken en voorwerpen. Hang je hier echter niet aan op, want van elke beginklasse kun je een compleet andere build maken door middel van nieuwe loot en anders levelen.

Als je dus een melee klasse hebt gekozen en je wil na tien uurtjes toch de magiekant op, dan is dat mogelijk.

Omarm het feit dat je allereerste build een ongefocust rotzooitje wordt en speel gewoon lekker door. Je volgende run zul je beter weten wat je van je mannetje wil.

Gebruik de community

Nogmaals: 'cheap bestaat niet'. Voel je vrij om via het internet contact op te nemen met de communities en vraag om advies. Souls fans zullen je graag helpen, mede omdat ze weten hoe lastig het kan zijn voor beginners. En raadpleeg vooral de guides en wiki's!

De games zijn expres enigszins obscuur ontworpen, zodat de community samen de vele geheimen ervan kan oplossen. Voel je vrij om te lezen wat wel kan en wat niet moet, wat je waar kunt vinden en hoe iets makkelijker geklaard kan worden. In je eentje red je het zeer waarschijnlijk niet en daar hoef je je helemaal niet voor te schamen.

Maak fouten en laat je souls los

Experimenteer. Doe dingen waarvan je weet dat ze waarschijnlijk niet lukken. Maak er maar een potje van. Je leert de grammatica van deze games alleen als je kansen benut en dingen uitprobeert. Kom je een baas tegen? Zeg er maar donder op dat je doodgaat, dus gebruik de mogelijkheid om zijn aanvallen en het gebied te bestuderen en stomme tactieken uit te proberen, voordat je het daarna 'voor het echie' nog een keer probeert.

"Ja maar, dan kan ik al m'n souls/blood echoes kwijtraken!", horen we je nerveus zeggen. Ja, dat klopt. Raak er dus niet aan gehecht; deze 'valuta' zul je zo nog een keer bij elkaar verzamelen. We hebben allemaal wel een keer twee ton aan souls verloren omdat we per ongeluk van een balk afdonderden. Het gebeurt. Get over it en speel verder.

Hoe groter de baas, hoe dichter bij 'm in de buurt

Het laatste wat je wil doen als je een ***gigantisch monster*** ziet dat jouw voortgang letterlijk in één klap kan wegvagen, is bij dat gedrocht in de buurt komen. En toch moet je dat (meestal) doen!

Door hun formaat hebben hun aanvallen vaak een groot bereik, maar dat betekent ook dat ze grotere dode hoeken hebben. Als jij dus rondjes om hun poten blijft draaien, dan gaat die gigantische bijl of enorme klauw vaak net langs of over je heen, wat jou de kans geeft om in de tegenaanval te gaan.

Draai dus rondjes om ze heen en steek ze in hun kont terwijl ze zich proberen om te draaien. Elke baas doet om de zoveel tijd een aanval die je wel echt moet ontwijken, maar de vuistregel is: blijf tegen ze aan plakken!











Probeer niet alles meteen te begrijpen

Je zult de eerste keer niets van het verhaal begrijpen. Je zult waarschijnlijk ook na twee playthroughs sommige terminologie of het nut van bepaalde statistieken nog steeds niet doorhebben. Dat is helemaal prima. De Souls games hebben achterlijk veel diepgang waar op meerdere niveaus van genoten kan worden.

Je hoeft dus niet te weten wie Solaire precies is of wat 'poise' nou precies doet. 'Jij bent de goeie en de rest moet dood', is uiteindelijk de enige noodzakelijke kennis om te kunnen genieten.

Niet fucken met NPC's

Wat je niet moet doen, is het aanvallen van de *NPC's*. Ze hebben allemaal een functie en sommigen zijn zelfs essentieel voor het uitspelen van de game. En deze games saven continu, dus als je een essentiële potentiële vriend per ongeluk neersabelt, dan ben je behoorlijk fucked. Als je niet op een persoon kunt locken, dan is het waarschijnlijk een NPC. Doe dat zwaard dan weg.

Run, Forrest, run!

De afstand van een checkpoint naar een baas kan soms oneerlijk lang lijken, vooral als dat pad gevuld is met verschrikkelijke gevaren.

Als je dat gebied echter al helemaal verkend hebt en alle voorwerpen hebt gepakt die je wilde, dan is er weinig reden om alles in dat gebied weer te verslaan als je alleen naar de baas toe wil. Voel je dus vrij om lekker langs alles en iedereen heen te rennen. Je zult soms achterna worden gezeten, maar zodra je de baas hebt bereikt, hoef je je daar geen zorgen meer over te maken.

Oh, en zie je ergens een item liggen op een plek waar je niet levend uit denkt te kunnen komen? Doe een zelfmoord run: ren naar het item toe, pak 't en lach terwijl de veel te sterke vijanden je afmaken. Het enige dat je namelijk verliest wanneer je sterft, zijn je zielen/blood echoes; vergaarde items blijf je gewoon houden.

Soms is grinden het antwoord

Ben je in een gebied dat zóveel moeilijker is dan het vorige dat je er na tig pogingen nog niet voorbij bent? Grote kans dat er ergens een ander gebied is dat je eerder 'hoort' te doen. Zijn er geen andere opties? Ga dan terug naar een makkelijker gebied en ga gewoon lekker effe wat zielen grinden om vervolgens te levelen.

> "Maak er maar een potje van."

Sommige gebieden zijn een stuk haalbaarder als je net effe harder kunt slaan, vaker kunt wegduiken of iets meer HP hebt.

Vergeet echter niet dat er meer manieren zijn om sterker te worden; upgrade bijvoorbeeld ook je wapens en gear met bijpassende stenen. Uiteindelijk zijn de Souls games wel gewoon pure skillgames, waarin het theoretisch mogelijk is om te winnen zonder ook maar één keer te upgraden. Dus, eh, soms moet je gewoon beter worden. Git gud, scrub!

Dance, baby, dance!

Continu achter je schild blijven hangen is verleidelijk, maar sommige vijanden zullen zo hard, snel en lang aanvallen, dat je dat niet lang zal volhouden.

Vaak is ontwijken beter dan verdedigen, dus leer om je vijanden heen te dansen met die ontwijkmove. Elke dodge heeft een milliseconde onkwetsbaarheid, dus leer welk moment dat is en je zult ongeschonden door zelfs de meest dodelijke aanvallen heen weten te duiken. In ***Bloodborne*** is dat zelfs je enige defensieve optie.

Geduld, padawan

Geloof me: een zeer groot deel van je sterfgevallen zullen je eigen schuld zijn. Vaak heb je nog maar een klein beetje stamina over en kies je er toch voor om nog één keer te slaan in plaats van voor de zekerheid wat afstand te creëren. Vooral bij bazen zal dit gebrek aan geduld vaak inkicken, maar juist daar moet je altijd voor je eigen veiligheid kiezen.

Beter langzaam en veilig, dan snel en slordig. Oh, en, asjeblieft: blijf je Stamina levelen, want dat wil je. Vertrouw me maar. ✖



GAME CHANGER?

Als we de fabrikanten mogen geloven, is de 4K resolutie voor tv's en PC-monitoren de beste uitvinding ooit. Maar wij vertrouwen meer op onze eigen hardware nerds! Zijn Florian en Nino onder de indruk van 4K gaming?

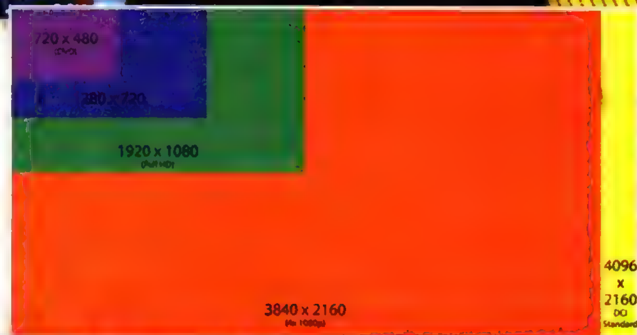
IS 4K AL DAT GELD WEL WAARD?

WAAROM IS 4K BOEIEND VOOR GAMERS?



Net als Full HD een aanduiding is voor de 1920x1080 resolutie, staat 4K voor de 3840x2160 of 4096x2160 resolutie. De resolutie van 4K is vier keer zo hoog als Full HD, heeft vier keer zoveel pixels, en levert daarmee vier keer zo scherp beeld. Hierdoor zie je nog meer details, en omdat de weergave zo scherp is, krijg je steeds minder het idee dat je naar een scherm kijkt.

Voor games en films is 4K prachtig. Omdat het beeld is opgebouwd uit zoveel meer pixels worden de bekende kartelrandjes (anti-aliasing) ineens een stuk minder zichtbaar en worden de details beter benadrukt. Zeker omdat je vaak dicht op een PC-monitor zit, is de hoge resolutie een lust voor het oog en geeft 't bijna alle games een next-gen graphics jasje.





WAT HEB JE NODIG?



Allereerst heb je natuurlijk een 4K monitor nodig. Voor iets meer dan 300 euro heb je al een 28 inch unit van Dell, maar pas op: de aller goedkoopste modellen hebben een refreshrate van 30hz, niet bepaald ideaal voor gaming. Voor honderd euro meer heb je een Samsung, eveneens 28 inch maar dan op 60hz (zie screen).

Je moet daarnaast goed opletten welke kabel je gebruikt om je monitor op je PC aan te sluiten, want met een oudere HDMI kabel zal je ook niet boven de 30hz uitkomen. Maar als het goed is, zit er een moderne Display Port kabel inbegrepen bij de monitor die wel gewoon 60hz aan kan.

Met alleen een monitor en kabels ben je er natuurlijk nog niet, Je moet namelijk een hele dikke PC hebben om het geheel aan te kunnen sturen. Hoe dik die PC precies moet zijn, verschilt natuurlijk per game, maar je hebt in de meeste gevallen twee GPU's met een totaal van 8GB aan videogeheugen nodig om fatsoenlijke framerates te halen. Het gaat je in ieder geval een hoop knaken kosten!



4K MONITOR OF 4K TV?



Dikke kans dat als je 4K op een PC in actie hebt gezien, je ook wel zo'n vette oversized 4K TV in je woonkamer wil hebben staan. Een logische gedachte is dan om een 4K TV te kopen waar je ook je PC games op speelt, maar dat is niet zo'n goed idee. Voor games, maar ook in Windows, is 60hz toch wel fijn en bijna alle 4K TV's gaan maar tot 30hz. Daar komt bij dat de response tijd van tv's vele malen slechter is dan van monitoren. Er zit dus een vertraging in je games en dat is precies wat je niet wil!

Films worden meestal afgespeeld in 24fps en daarom is 30hz prima voor een tv, maar voor de vetste 4K gaming ervaring moet je een PC-monitor hebben met 60hz ondersteuning. Dan kijk je daar toch ook lekker je films op?

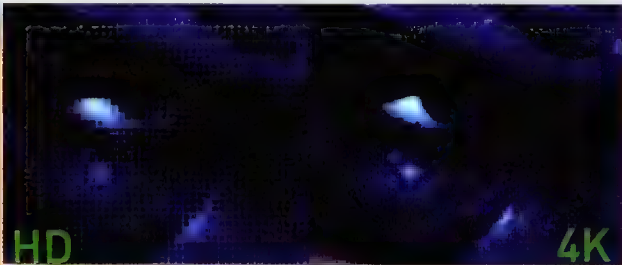
"4K console gaming gaat de komende jaren echt niet gebeuren."

ELKE PC GAME 4K COMPATIBLE?



Bijna alle PC games die we hebben getest, draaiden zonder problemen op 4K. Bij sommige oudere games werd de interface wel zo klein dat we een vergrootglas nodig hadden, maar dat mocht de pret niet drukken.

Games worden een stuk scherper in 4K, maar dat wil niet altijd zeggen dat het er ook per definitie mooier van wordt. Je kunt games dan wel in een hoge resolutie draaien, maar als de textures van het spel niet zijn opgebouwd in 4K, zullen de oneffenheden eveneens worden vergroot. Full HD textures zien er niet altijd mooier uit in 4K, en er is dan ook een groot verschil tussen het simpelweg instellen van de resolutie op 4K (upscaling), en de weergave van native 4K content. Dit is overigens eigenlijk alleen van toepassing bij de wat oudere games, want zo'n beetje alle toekomstige PC releases zullen native 4K ondersteuning krijgen.



4K OP CONSOLES?



Voorlopig zal 4K gaming alleen op de PC mogelijk zijn om de simpele reden dat de PlayStation 4 en Xbox One er de kracht niet voor hebben. Alleen absolute monsterbakken kunnen de nieuwste games in 4K draaien en die zitten ver boven de power van de consoles. Iedereen weet dat de PS4 en vooral de Xbox One al moeite hebben met Full HD, laat staan met 4K.



Sony heeft wel laten weten dat de PS4 ooit een firmware update zal krijgen, waardoor het kijken van plaatjes en filmpjes in 4K mogelijk wordt, maar 4K console gaming gaat de komende jaren echt nog niet gebeuren.

IS DE ERVARING JE KNAKEN WAARD?



Dat gamen op 4K er fantastisch uitziet, staat buiten kijf. De bizar hoge resolutie zorgt ervoor dat de mooiste graphics nog scherper in beeld komen en zeker op een monitor is het verschil duidelijk zichtbaar doordat je er zo dicht op zit.

Daar staat wel tegenover dat een 4K-waardige machine zo veel kost dat de investering moeilijk te rechtvaardigen is. Het verschil in systeemeisen tussen 1080p en 4K gaming is gigantisch en zelfs met de duurste videokaarten zal niet alles op 60fps met alle toeters en bellen kunnen draaien. Voor de gemiddelde gamer met een normaal budget is het dus voorlopig niet te doen om aan de 4K te gaan, maar mocht je een flink zakcentje over hebben en wil je per se spelen met de allermooiste graphics ooit, dan is de resolutie van 3840x2160 wel errug indrukwekkend.





Laat er geen twijfel over bestaan dat games er over het algemeen in 4K visueel flink op vooruit gaan. De stap van Full HD naar 4K is gigantisch, maar helaas denkt je videokaart daar precies hetzelfde over. 4K is eigenlijk vier keer zo zwaar als Full HD, en alleen de allervetste PC's kunnen daar mee omgaan. Je hebt eigenlijk minimaal twee high-end videokaarten nodig en alleen al van dat geld kan je een PS4 en een Xbox One kopen.

4K gaming is nog niet zo lang een begrip, en zoals altijd met dit soort nieuwe technieken moet je flink in de buidel tasten om er meteen gebruik van te kunnen maken. Door de komst van Virtual Reality moeten videokaarten sowieso flinke sprongen gaan maken de komende tijd en dat is ook gunstig voor 4K gaming. Het zal niet lang duren voordat GPU's met 4K ondersteuning betaalbaar worden en dan is het een no-brainer.

De ervaring die 4K biedt is zeker z'n geld waard, maar als je nog heel effe wacht, hoef je niet zo hard te huilen bij de pinautomaat en hou je nog wat over voor een paar vette games! ✖

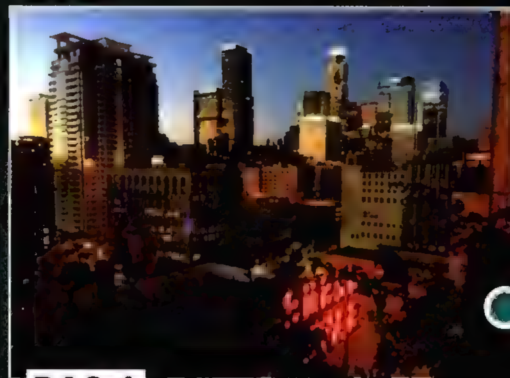


AMERIKANEN DOMI



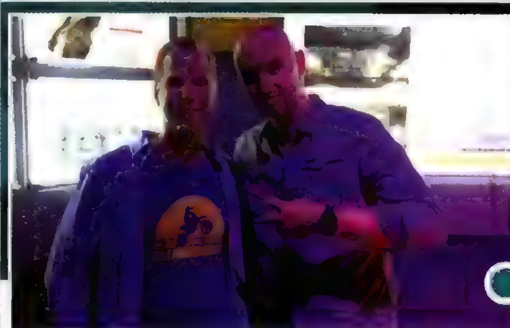
CALL OF DUTY CHAMPIONSHIP 2015

Net als vorig jaar werd eind maart in Los Angeles het wereldkampioenschap Call of Duty gehouden. Jan nam een kijkje, genoot van spannende matches, maar ziet nog steeds ruimte voor verbetering voor Activision.



DAG 1
(REIS & AANKOMST)

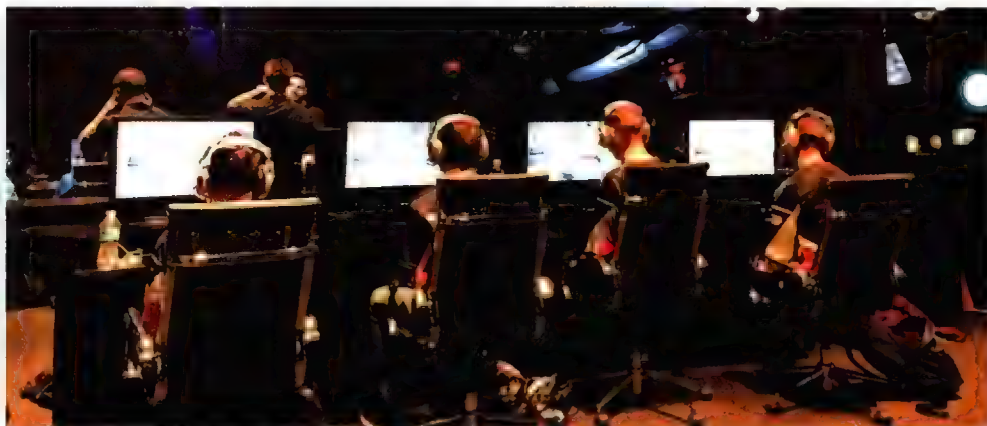
Na een vlucht van zo'n elf uur, land ik op de zonovergoten luchthaven LAX. Zo'n lange vlucht vind ik nooit een straf want het reizen door tijdzones geeft me het gevoel alsof ik in een andere wereld ben beland. Het KLM Inflight Entertainment System zit boordevol films die ik nog niet heb gezien, dus laaf ik mij aan John Wick (keiharde comeback-wraak film met Keanu Reeves) en het ijzersterke The Foxcatcher (met een bijna onherkenbare Steve Carell).
In Amerika verblijven we in *het hippe ACE Hotel in downtown LA*. Je ziet bijna geen verschil tussen personeel en gasten, en de werknemers lijken meer op beginnende muzikanten dan op hotelwerknemers. I Like it.

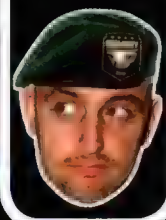


DAG 2
(DAG 1 VAN DE CHAMPIONSHIP)

Het blijft voor veel mensen een onwaarschijnlijk gegeven: geld verdienen met het spelen van videogames. Maar in veel opzichten zijn de deelnemers aan de belangrijke wedstrijden van eSports-toernooien niet anders dan al die andere jonge atleten die de beste in hun sport willen worden. De toewijding en focus die de professionele eSporters bezitten en de offers die ze brengen, maken het gewoon topsporters.

Dat blijkt ook weer tijdens de 2015 editie van het Call of Duty: Championship, zeker als het gaat om de Amerikaanse deelnemers. *32 teams van vier spelers* spelen drie dagen lang in hartje Los Angeles om de hoofdprijs van 400.000 dollar (in totaal stond de prijzenpot op 1 miljoen).
Op de eerste dag van het kampioenschap blijkt opnieuw hoe groot het niveauverschil is tussen Amerika en de rest van de wereld. Call of Duty is een van grootste gaming franchises ter wereld, maar nergens wordt de game zo fanatiek en professioneel gespeeld als in het thuisland.
Toch spreekt *Sledgehammer studiobaas Michael Condrey* vooraf de hoop uit op een 'global' finale. "Ik hoop dat we een Amerikaans team en een Europees team tegenover elkaar vinden in de finale", aldus Condrey tijdens een interview dat ik met hem heb.
Die hoop blijkt ijdel, want al op de eerste dag van het driedaagse toernooi haken veel Europese deelnemers af. Ook het *Nederlandse team Fabe Allstars* gaat al in de poulefase hard onderuit. Sterker, het blijkt dat het NL team, met een Brit in de gelederen, al voor het WK min of meer uit elkaar gevallen is. De Brit in kwestie wil niet eens zijn sponsorshirt aantrekken tijdens het spelen en is met zijn gedachten vermoedelijk al bij zijn nieuwe teammaatjes.
Het is even pijnlijk als irritant om te zien. Je wordt als team godbetert naar Los Angeles gevlogen, alles wordt voor je geregeld en betaald, je hebt de kans om met en tegen de beste CoD-spelers ter wereld te gamen, en dan kom je meedoen met een mentaliteit van likmevestje. Zo gaat het natuurlijk nooit wat worden met de Nederlandse CoD-scene.





EREN NOG STEEDS



DE TOEKOMST VAN CALL OF DUTY ALS ESPORTS-GAME

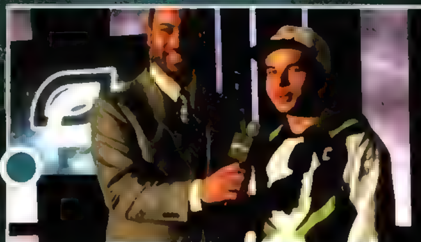
De 2015 editie van de Championship is de derde op rij die door Activision met de MLG georganiseerd wordt. In de afgelopen jaren is er veel veranderd, maar tegelijkertijd heeft Call of Duty nog een lange weg te gaan. Het competitieve element van Call of Duty leent zich prima voor eSports; er zijn kansen, maar ook nog veel haken en ogen.

- Waarom geen aparte CoD Online game maken, waar je jaren mee toe kan? Er is al een Call of Duty Online voor de Chinese markt. Pas die game aan voor de Westerse markt en je kunt gaan.
- Het feit dat de CoD Champs niet gestreamed worden via Twitch lijkt me een gemiste kans.
- Breng meer spektakel tijdens de Championships zelf. Zet meerdere consoles neer met oudere titels. Organiseer een Call of Duty tentoonstelling. Zorg voor panels met ontwikkelaars. Geef het geheel meer body.
- Waarom alleen 4 tegen 4 spelen? Maak ook subcategorieën met prijzen. Bijvoorbeeld een 1 op 1 competitie? Wie is nu echt de beste Call of Duty speler? Dat zou retespannend zijn.
- Ondersteun je eSports-community het hele jaar door. Zorg voor meer grote toernooien en speel vaker. Nu is er één keer per jaar een hoogtepunt en dat is het dan wel weer.



DAG 3
(DAG 2 VAN DE CHAMPIONSHIP)

Aangezien Nederland eruit ligt, hou ik de Championships na de ochtendmatches even voor gezien. Morgen de halve finales en de finale, dus vandaag mag ik van mezelf effe schaamteloos de toerist uithangen.
Ik heb een huurautootje ter beschikking en check samen met wat andere journalisten de hotspots van LA. We beginnen met Hollywood en The Walk of Fame, en rijden daarna door naar Santa Monica. Het is dik dertig graden en we lunchen aan het strand. Een wereld van verschil met het stormachtige weer in Nederland.
Tijdens onze sightseeing dagje gebeurt er iets verrassends bij de wedstrijden: een van de grote favorieten, Optic Gaming, kan al na de tweede dag naar huis. Het team werd vooraf heel veel kansen toegedicht, en hun sterspeler *NaDeSHoT (echte naam Matt Haag) kreeg enorm veel media-aandacht* voor en tijdens het toernooi. Haag kent een door Amerikanen zo geliefde levensloop. Begonnen in de keuken bij McDonalds en nu een beroemd CoD-speler met een miljoen volgers op twitter, 1,7 miljoen YouTube abonnees en een geschat inkomen van een miljoen dollar per jaar. Desondanks telt de titel van wereldkampioen ook voor Haag en zijn teamgenoten heel zwaar, maar het liep dus anders.





DAG 4
(DAG 3 VAN DE CHAMPIONSHIP)

Vandaag is de grote dag. Twee halve finales en een finale. De tot de nok gevulde venue gaat uit zijn dak. Of je nu wel of niet wat met Call of Duty hebt; je wordt automatisch meegezogen met het *gejoel en het geklap van de zaal*. Met name speltype Uplink leent zich uitermate goed als 'kijksport'.
Uiteindelijk neemt Denial eSports het in de finale op tegen Revenge Gaming voor de hoofdprijs van 400.000 dollar, een enorme bokaal en de felbegeerde titel.
Er worden vijf speltypen gespeeld in een Best of Five, en de finale is niet minder dan zinderend. Denial is duidelijk sterker in de eerste mode Hardpoint en haalt zelfs de maximale score (250), terwijl Revenge daarna in Search and Destroy en Uplink domineert. De spanning giert door de zaal. Denial wint vervolgens Capture The Flag, en de beslissende wedstrijd is een laatste Search and Destroy-game. Denial wint ook die mode en wordt daarmee *de kampioen van 2015*. De confetti daalt neer, de zaal ontploft en de Championship is weer succesvol afgesloten. ✖

PU.NL

GAMING. LOL. MEER.

24/7 HET LAATSTE NIEUWS, ELKE OCHTEND EEN NIEUWE N8W8



FUCKING VEEL FEATURES, REVIEWS EN ANDERE TOFFE SHIT DIE JE WIL WETEN



MUCHO VIDEO'S (YO!POST!, DE HARDWAREHOEK, BLADEREN MET ED)



PERSOONLIJKE BLOGS VAN DE REDACTEUREN



DE DIKSTE GIVEAWAYS



MINSTENS 3 LIVESTREAMS PER WEEK



BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:



YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV



FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/POWERUNLIMITED

DE GEZELLIGSTE COMMUNITY VAN NEDERLAND

Meld je aan voor de PU Nieuwsbrief en ontvang elke zondag nog eens een dikke dosis aan info, prijsvragen en andere ongein.

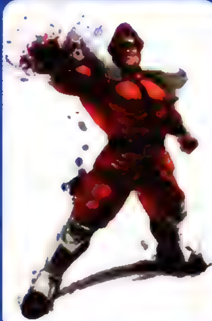
TOP TIEN

PERSONAGES DIE WEIGEREN DOOD TE GAAN

Sommige gamepersonages zijn net katten en lijken negen (of meer) levens te hebben. Je zou zweren dat je ze vernietigd had, maar toch maken ze in het volgende deel weer hun opwachting alsof er helemaal niets met ze gebeurd is. Hier de tien koppigste.

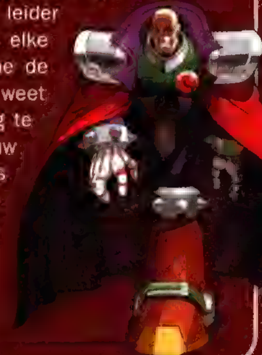
10 M. BISON (STREET FIGHTER)

Niet dat er überhaupt ooit iemand echt doodgaat in de wereld van Street Fighter, maar Bison komt altijd 't meest schaamteloos terug. Elke keer dat ie wordt vernietigd is ie zo van: "BRB, ik verplaats even mijn ziel naar een krachtiger kloonlichaam dat mijn Shadaloo-wetenschappers voor me gemaakt hebben, LOL."



9 SIGMA (MEGA MAN X)

De voormalig goedaardige Reploid, Maverick leider Sigma, is in bijna elke Mega Man X game de eindbaas, maar weet keer op keer terug te komen in een nieuw lichaam of zelfs als virus. In Mega Man X6 loopt ie er zelfs letterlijk bij als een strompelende zombie.



8 WILD DOG (TIME CRISIS)

Je kunt 'm neerknallen, verpletteren en opblazen; niets lijkt te helpen tegen Wild Dog. Het lijkt alsof deze terrorist een zwarte band heeft in de sport Dodelijke Explosies Ontwijken In Elke Time Crisis Game. Bandai Namco heeft 'niet uitgesloten' dat hij ook zal verschijnen in het aankomende Time Crisis 5.



7 GANON(DORF) (THE LEGEND OF ZELDA)

Of ie nou verschijnt als een gigantisch, demonisch zwijn of als een meer menselijke Gerudo, Ganon is zo'n slechterik die nooit zal sterven en dat ook weet. Hij is de reïncarnatie van oppperdemoon Demise en zal daarom altijd terugkomen om de twee andere delen van de Triforce (Link en Zelda) te tarten. Vermoeiende hobby!



6 KRATOS (GOD OF WAR)

Kratos heeft de Griekse onderwereld vaker bezocht dan Hades zelf. Zelfs wanneer hij door de koning van de goden gespietst wordt aan een gigantisch heilig zwaard, weet deze chagrijnige kaalkop terug te keren uit de hel om wraak te nemen. Hades heeft dringend betere beveiliging bij z'n hekken nodig.



5 MR. X (STREETS OF RAGE)

Mr. X is de maffiabaas die over de onderwereld van Metro City regeert. Ook is hij de eindbaas in alle Streets of Rage games, ondanks dat hij aan het eind van elk deel volledig tot moes wordt geslagen. Om even aan te tonen hoe moeilijk deze dude kapot te krijgen is: in Streets of Rage 3 komt Mr. X terug als een stel hersens in een robot.



4 RIDLEY (METROID)

'Gewone' Ridley? Check. De Ridley Robot? Check. Meta Ridley? Check. Omega Ridley? Check. Super Ridley? Check. Ridley-kloon? Check. Neo-Ridley (ook wel bekend als Ridley-X)? Check. Effe kijken... Yup, dat waren ze allemaal. Denk ik.



3 ALBERT WESKER (RESIDENT EVIL)

Na bijna alle virussen en parasieten van Umbrella in zichzelf te hebben geïnjecteerd, werd Wesker geen zombie of hersenloos monster, maar een koelbloedige humanoïde met superkrachten. Pas in RE5 legde hij eindelijk het loodje, door een combi van lava en raketten. En toch zou het mij geen reet verbazen als hij in deeltje zeven weer z'n blonde koppie laat zien.



2 BOWSER (SUPER MARIO BROS.)

Als je denkt dat Mario deze iconische schildpad-draak slechts 'verslaat', dan heb je het goed mis: in New Super Mario Bros. zien we zelfs letterlijk het vlees van Bowser z'n botten afsmelten na een lava-duikje. Ook zien we vervolgens hoe The King of the Koopa weet terugkomt: z'n zoontje gooit z'n botten in een magische ketel, waarna deze iconische eindbaas weer als nieuw ten tonele verschijnt. Goed gedaan, junior.



1 SONIC (SONIC THE HEDGEHOG)

Dracula van Castlevania wilden we expres niet noemen, want Dracula is het kwaad, en het kwaad kun je nooit voorgoed uitschakelen. Sonic is tegenwoordig echter de definitie van het slechte. Van slechte games. Van games die ooit goed waren maar steeds slechter worden, en om een of andere reden nog steeds worden gemaakt. Sonic wil niet dood, ondanks dat hij wel in z'n graf had moeten liggen.





Graddus groeide op met de adventures van Sierra. Maar hoe leuk het boeven vangen in Police Quest, ruimtereizen in Space Quest of met SOA's doordrenkte hoeren ballen in Leisure Suit Larry ook was, de dierbaarste herinneringen bewaart de baklap aan King's Quest. Deel twee, met name...

KING'S QUEST II ROMANCING THE THRONE

We schrijven 1989. Ik was zes jaar oud en met mijn ouders op zomervakantie in Frankrijk, toen ik me voor het eerst realiseerde dat ik stiekem een enorme romanticus ben. De reden? Florine. Een pure schoonheid met eindeloos blauwe ogen, volle lippen en glanzend zwart haar. Dagenlang speelden we tikkertje in het korenveld, waarna we onder de perenboom elkaars handje vasthielden en genoten van de langzaam ondergaande zon.

Tot het moment dat zij weer naar huis moest. Mijn hart brak. Met geen mogelijkheid kreeg ik haar heldere staarders en donkere lokken uit m'n hoofd. Ik zat in de derde klas van de lagere school, maar wist honderd procent zeker dat ik voor de rest van mijn leven alleen zou blijven.

Kille kikkerlandje

Eenmaal terug in ons kille kikkerlandje vond ik gelukkig troost in andere zaken. Videogames, bijvoorbeeld. Dankzij z'n werk was mijn vader namelijk een van de eersten met een computer; een bakbeest met liefst 640 Kb RAM, 16-kleuren VGA-monitor en uiteraard een chique 5.25-inch floppydrive. NASA-specs voor die tijd. Ik speelde spellen als Alley Cat, Prince of Persia en Impossible Mission. Er was echter één titel die met kop en schouders boven de rest uitstak. Een ervaring als uit een sprookjesboek. Een game waardoor ik mijn jeugdige liefdesverdriet een plekje kon geven. Ik heb het over King's Quest II: Romancing the Throne.

Verlaten troonzaal

Aan het begin van het spel regeert Koning Graham al een aantal jaar over Daventry. De jonge vorst is geliefd, het koninkrijk floreert als nooit tevoren.

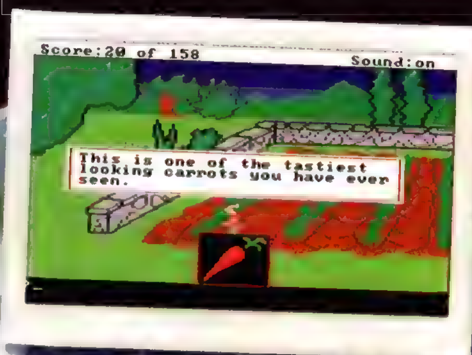
> **"In King's Quest II val je van de ene verbazing in de andere. Precies zoals het een goed sprookje betaamt."**

Zijn avonturiersschoenen? Die heeft hij sinds de eerste King's Quest niet meer aangehad. Maar hoewel de monarch best tevreden is en het op zich prima voor elkaar heeft, voelt het grote kasteel kil en leeg. Het mist iets... een koningin!

Dan... op een zekere dag, wanneer Graham voor de zoveelste keer alleen wakker is geworden, in z'n uppie heeft ontbeten en de verlaten paleiszaal binnenloopt, krijgt hij een idee: misschien dat de magische spiegel - buitgemaakt tijdens zijn queeste tot koningschap - raad kan geven. Vol opwinding kijkt Graham in de peilloze diepten van het oude artefact.

En ja: daar, aan het oppervlak, verschijnt plots het portret van een jonge vrouw. Valanice, zo heet ze; zonder twijfel het mooiste schepsel dat de koning ooit heeft gezien. Ze zit gevangen in een toren, gelegen op het naburige eiland Kolyma.









Graham weet genoeg. Dit is de deerne waar hij al die tijd naar gezocht heeft. Dit is zijn koningin. De vorst trekt z'n avonturierskloffie uit de mottenballen, terwijl hij de dienstbode gebaart zijn schip klaar te maken. Koers: Kolyma!

Grote Boze Wolf

Weet je waarmee King's Quest II me het meest in mijn jeugdige, kneedbare hart trof? De manier waarop het klassieke mythen en folklore speels met elkaar verweeft.

Zo is een van de eerste hotspots in Kolyma het huis van roodkapje. Binnen ligt oma... al is het af en toe ook de Grote Boze Wolf! En heb je dan eindelijk een bos bloemen bemachtigd, die je weer aan de zeemeermin op 't strand kunt geven, dan ben je één stap dichter bij je einddoel: het openen van de drie magische deuren, die de toegang tot Valanice in haar ivoren toren versperren.

Zover is het echter nog lang niet. Je zult onderweg namelijk ook moeten uitvogelen hoe je kunt vliegen, zodat je met een magische eenhoorn in de bergen kunt communiceren, die je weer het suikerklontje geeft dat immuniteit voor de giftige bramenstruiken rond het kasteel van Graaf Dracula verschaft. Oh, en had ik de afzichtelijke heks Hagatha al genoemd, die af en toe in haar Batmobile-achtige wagen een rondje om haar grot rijdt?

Echt, in King's Quest II val je van de ene verbazing in de andere. Precies zoals het een goed sprookje betaamt.

DOS-letters

Interactie met de spelwereld en personages gebeurt via klassiek vormgegeven DOS-letters in het scherm. Neem het iconische 'look around', waarmee vaak een poëtische omschrijving van de omgeving volgt vol goudgeel zand, grijze rotsen en helderblauw water. Een andere keer is het zoeken naar de juiste woorden om een geest uit een fles te toveren. Of - helemaal aan het einde van de game - een hongerige leeuw te voeren, waarmee je de laatste hindernis naar Valanice overwint.

Vergeet tussendoor ook niet regelmatig te saven. Niets is immers frustrerender dan uren aan progress verliezen, alleen omdat je niet wist dat je slechts zevenmaal over de oude brug kunt lopen voordat deze het begeeft.

Kijk alleen wel uit: sla je het spel namelijk op een verkeerd moment op - laten we zeggen, net wanneer Graham middenin een dodelijke val van de trap zit - en je bent fucked. Iets wat mij dus overkwam, en bijna een onherstelbaar trauma opleverde. Weken voortgang weg... Gelukkig had mijn pa net weekend, en stond ik een dag of twee later op magische wijze ineens weer bovenaan de trap. Bedankt nog daarvoor, ouwe.



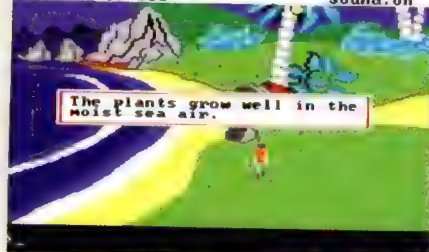
"Het sprookje van King's Quest II geldt voor iedereen. Je hoeft er alleen maar in te geloven..."

Ware liefde

Toegegeven: door al die anno 2015 ridicuul aandoende tekortkomingen schrik je je, wanneer je King's Quest II nu opstart, waarschijnlijk een ongeluk. Al moet het met de pixelhype in het achterhoofd mogelijk zijn door het onooglijke exterieur heen te kijken en - net als kleine Graddus - betoverd te worden door de spookjesachtige sfeer. Probeer het gewoon. Of neem anders de veel fraaiere fanmade-remake uit 2002, waarin de logge tekstinput-besturing tevens vervangen is door intuïtieve point-and-click.

Ondertussen snak ik vooral naar een King's Quest met moderne techniek, waarbij mijn hoop natuurlijk op het onlangs aangekondigde 'Your Legacy Awaits' gevestigd is. Eindelijk een waardige opvolger, die de naam en faam van deze 'vergeten' serie eer aandoet en weer helemaal op de kaart zet? De voortekenen zijn veelbelovend.

Wat echter sowieso blijft, is de herinnering aan koning Graham en zijn zoektocht naar ware liefde. Een thema dat ons allemaal raakt, maar waar ik - eerlijk is eerlijk - ook na het hartverscheurende afscheid van Florine nog vele malen aan getwijfeld heb. Marieke, Simone, Kimberley... Mijn Valanice leek voor eeuwig gevangen in een onbereikbare toren. Goddank weet ik inmiddels beter: het sprookje van King's Quest II geldt voor iedereen. Je hoeft er alleen maar in te geloven... ✖







DARK SOULS II SCHOLAR OF '

PC | XBOX ONE | PS4 | PS3 | XBOX 360 | REVIEW

REVIEWS

THE FIRST SIN

Wie bedenkt het om de heruitgave van Dark Souls II slechts een paar dagen na het soortgelijke Bloodborne in de winkels te leggen? Soms snappen we de releaseschema's van uitgevers écht niet. Gelukkig bestaat er voor Samuel niet zoiets als 'te veel Souls games'.



Het is lastig om m'n liefde voor Dark Souls II te uiten. Aan de ene kant schaar ik me namelijk compleet achter de duizenden fans van From Software, die allemaal een gigantische, onbeschrijflijke passie hebben voor die vier Souls titels: Demon's Souls, Dark Souls, Dark Souls II en Bloodborne.

Aan de andere kant ben ik het ontzettend oneens met hoe de community de games gerangschikt heeft, aangezien de consensus lijkt te zijn dat Dark Souls het magnum opus is, Bloodborne en Demon's Souls ongeveer even goed zijn en Dark Souls II slechts 'best okay' voor een game die gemaakt is door het 'b-team' van From Software.

Zeker nu Miyazaki's Bloodborne wereldwijd onthaald is als mogelijke best game ever, is het hip om op Dark Souls II te schijten. Sorry, maar: fuck dat. Dark Souls II is niet alleen mijn favoriete game van 2014, maar ook m'n favo in de hele reeks. Waarom? Omdat het de enige game in de serie is die consistént sterk weet te zijn. Aldus mijn professionele mening.

Uitstekend

Zo, nu dat is opgehelderd, is het vermoedelijk makkelijker voor je om te begrijpen waarom ik zo positief ben over de heruitgave/uitbreiding/definitive edition genaamd Scholar of the First Sin. Want, om een heel lang verhaal kort te maken, het is de beste, mooiste en meest complete versie van Dark Souls II die er is.



weetje • weetje

Een van de beste wapens voor magieloze builds, de Grand Lance, werd voorheen zelden gebruikt omdat hij in een moeilijk en laat deel van de game te vinden was. Nu kun je dit unieke wapen echter al vinden in het vroege The Forest of the Fallen Giants! Pro-tipje!



Zo bevat het alle drie de DLC-hoofdstukken, die zo uitstekend zijn dat ik met gemak kan zeggen dat de Crown of the Ivory King wellicht mijn favoriete gebied in een Souls game ooit vormt. Daarnaast zijn de plaatsingen van de vijanden compleet op de schop gegaan (geldt niet voor de PS3 en Xbox 360 versies), zodat ook spelers die bekend zijn met Drangleic voor nieuwe verrassingen komen te staan. Sommige plekjes voelen daardoor nu moeilijker, sommige makkelijker, maar over het algemeen klopt het »





» leveldesign door die nieuwe vijandplaatsing beter. Op grote, open plekken staan nu daadwerkelijk grote, sterkere vijanden. En in Heide's Tower of Flame? Daar lopen nu eindelijk ook Heide Knights rond! Scholar of the First Sin voelt daardoor aan als een New Game Plus modus die het échte verhaal vertelt, en dat vind ik heerlijk.

> **"De beste, mooiste en meest complete versie van Dark Souls II die er is."**

Kloof

Overigens had ik niet verwacht zo onder de indruk te zijn van het grafische plaatje (de Xbox 360 en PS3 versies hebben overigens ook geen grafische update gekregen). Toegegeven, Bloodborne is qua ontwerp en sfeer zeker de indrukwekkendste game op visueel gebied, maar Scholar is alsnog om van te watertanden. Zelfs mooier dan de PC-versie van Dark Souls II met vollere kleuren, zwarter zwart (je hebt eindelijk wat aan je fakkels, jongens) en, last but not least: alles draait op 1080p en zestig frames per seconde! Zo vloeiend heb je Souls nog nooit op je console gezien. Terugswitchen naar Bloodborne is daardoor oprecht lastig en dat zegt mij voldoende.

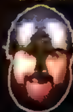
Er zijn maar twee punten waar ik teleurgesteld in ben.

1) De game is nog steeds niet zo mooi als de alfa van een dikke twee jaar geleden, iets waar ik echt op gehoopt had.

2) Deze versie zal voor een gigantische kloof in de Dark Souls II community zorgen, aangezien bezitters van de current-gen versie niet zullen kunnen gamen met de spelers van de last-gen. Dit geldt ook voor PC bezitters, omdat de nieuwe versie op DirectX11 draait en de oude op DirectX9. En, tja, Souls games zijn nou eenmaal onlosmakelijk verbonden met hun community.

Dit geeft deze beste versie van Dark Souls II een wat bitter bijsmaakje, maar verder doet ie wel iets waarvan ik niet dacht dat het kon: mij nog meer van Dark Souls II laten houden! ✪

NINO OVER SCHOLAR OF THE FIRST SIN



Of ik Scholar of the First Sin aan kan raden? Moeilijk, moeilijk... Laat me vooropstellen dat ik op moment van schrijven nog niet genoeg heb gezien om een eindoordeel te vellen. Zo ben ik er nog niet aan toegekomen om de online playercount van zes spelers te checken. Wat ik wel heb gezien, is dat From Software terug naar de tekentafel is gegaan om de vijanden in vrijwel elk gebied opnieuw in te delen, en ook zag ik hoe de progressie door de game grondig op de schop is gegaan, doordat je bepaalde items nu veel eerder in het verhaal kan verkrijgen dan in de originele game. Deze veranderingen zijn tof en zorgen ervoor dat SotFS verfrissend aanvoelt voor mensen die Dark Souls II grijs hebben gespeeld.

Voor nieuwkomers maken deze veranderingen weinig uit; zonder context lijkt SotFS praktisch dezelfde game als Dark Souls II, met scherpere graphics en een betere framerate als lokkertjes. De core gameplay blijft exact hetzelfde en daardoor vind ik het, in deze post-Bloodborne wereld, lastig om SoTFS aan te raden voor nieuwe spelers.

Bloodborne is wat minder substantieel dan Dark Souls II, maar voelt in alle opzichten aan als een modernere en vooral meer gepolijste game. Als je nog nooit een Souls game hebt gespeeld, zou ik SoTFS even links laten liggen en later uit de budgetbak vissen, en ook als Bloodborne je eerste ervaring met de serie was, zal SoTFS aanvoelen als een stuk antiek. Voor de doorgewinterde Souls fanaten is SoTFS echter een prima game.

weetje • weetje

De subtitel verwijst naar Aldia, de broer van koning Vendrick. Deze NPC én optionele eindbaas was door middel van een gratis update in februari al beschikbaar voor Dark Souls II.





SCORE 85

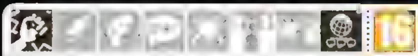
Dark Souls II is een van mijn favoriete games aller tijden, wat verklaart waarom ik 'm de afgelopen twaalf maanden drie keer wist uit te spelen. Scholar of the First Sin zorgde voor een vierde keer die bijna aanvoelde als een onvergetelijke eerste.

SAMUEL



Nieuwkomers moeten rekenen op een uurtje of tachtig aan essentiële videogame opvoeding. Al ben je dan uiteraard nog láng niet klaar.

80+ UREN



BASICS
ACTION ADVENTURE
FROM SOFTWARE / BANDAI NAMCO
1 - 6 SPELERS ONLINE
OUT NOW



BATTLEFIELD HARDLINE

Natuurlijk: de review van Hardline heb je allang op PU.nl gecheckt. Maar omdat Graddus geen genoeg krijgt van de potjes cops vs. robbers, beschrijft de onbetrouwbare baklap graag wat voor vette, vreemde en opvallende momenten hij tot nu toe in Hardline heeft meegemaakt...



In die trailerparken in de VS wonen vaak enorme aso gezinnen. De meest gebruikte manier voor trailer-meisjes om niet zwanger te worden, is hard roepen: "Pa, ga van me af, anders plet je je sigaretten!"

KOUDE DOUCHE IN HOTWIRE

Als frisse toevoeging aan de Battlefield ervaring, lijkt Hotwire op het eerste oog erg vermakelijk. Je rijdt een beetje rond in gemarkte wagens, of neemt plaats op de passagiersstoel vanwaar je andere bestuurders onder vuur neemt. Echt, de achtervolgingen uit America's Most Wanted zijn er niets bij! Maar dan ontdek je dat je als een bloedzuiger op de bijrijdersstoel kan blijven zitten, en zonder ook maar een vinger uit te steken eerste kan worden. Ja, Hotwire heeft serieuze balans issues. Met een koude douche als resultaat.

RAINBOW SIX-ACHTIGE TAFERELEN IN RESCUE

Over het algemeen ligt Hardline's tempo hoger dan in deel vier. Uitzondering op de regel is echter Rescue: een Rainbow Six-achtige modus waarin kleine SWAT-teams binnen bepaalde tijd gijzelaars dienen te redden, terwijl de schurken dit uiteraard trachten te verijdelen.
Wat volgt is veelal nagelbijten. Kat en muis. Zeker omdat dood ook echt dood betekent, en je dus wel twee keer nadenkt voor je met getrokken pistool naar binnen rent.



KROONGETUIGEN KILLEN IN CROSSHAIR

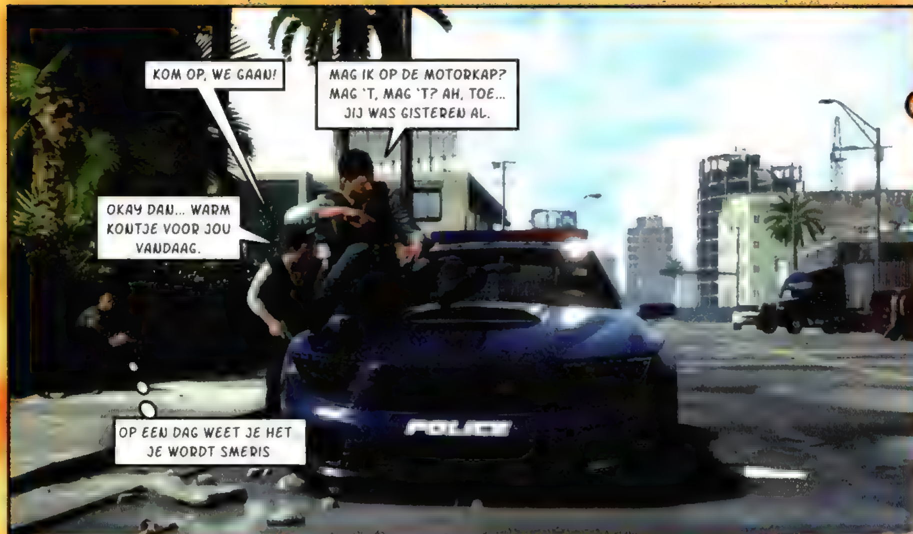
"Ik ben de VIP!" "Niettes, ik!" "Nee hoor: ik!!!" - ziedaar het begin van zowat elk rondje crosshair. Maar ja, spelen als kroongetuige die door agenten langs een horde criminelen moet worden geloodst, is ook gewoon té vet. Leg je het loodje, dan verliest je team. Weet je echter te ontsnappen, dan is lof en een dikke adrenalinestoot je deel.
Zoals die keer in Bank Job. Mijn escorte werd één voor één afgeknald, en ik besloot het erop te wagen: via het dak naar het doel. Het lukte, tot er ineens een schurk uit de metro-ingang kwam lopen. Fuck! Ik trok m'n golden gun tevoorschijn, aarzelde niet en schoot 'm door z'n kop. BAM! Het volgende potje was er geen teamgenoot die me de VIP-plek misgunde.

ALLE MULTIPLAYER LEVELS BEOORDEELD

9 **The Block** - Door de wirwar aan steegjes en huizen is The Block helaas té onoverzichtelijk voor tactiek. Voor shotgun-heaven ook. Bah.
8 **Riptide** - Het tegenovergestelde van The Block. Lees: veel te leeg en hooguit vermakelijk voor een potje Hotwire.
7 **Growhouse** - Deze wietplantage is op zich geinig voor Rescue of Blood Money, al haalt ie het qua ontwerp niet bij andere 'gesloten' maps.
6 **Everglades** - Moerasmap. Kent zeker toffe spots, maar is uiteindelijk slechts een betere uitvoering van Riptide. En dat grauwbruine kleurenpallet. Brrrrr...
5 **Derailed** - Kijk, nu komen we ergens. Derailed heeft zowel open terrein als indoor locaties. Een bijzonder fijne variatie!
4 **Hollywood Heights** - Bij de PU zijn we wat betreft villa's in L.A wel wat gewend. Toch, bij die uit Hollywood Heights valt zelfs onze kaak op de grond.
3 **Downtown** - Beneden op straat gillen de sirenes, terwijl in de parkjes en gebouwen de mitrailleurs knallen. Nice!
2 **Dust Bowl** - Gesitueerd in een pittoresk woestijndorpje, biedt Dust Bowl een lekker gelaagde mix tussen close combat en open design.
1 **Bank Job** - 'The bankiest bank ever', zo noemen de devs deze majestueuze map. Belangrijker: Bank Job is geschikt voor bijna elke speelstand!

GELD GRAAIEN IN BLOOD MONEY

Nieuw in Hardline is Blood Money. En weet je, het is direct de dikste speelstand! Doel is om een stapel duiten in het midden van de map te plunderen en het geld vervolgens naar je basis te brengen. Let alleen wel op: teams kunnen ook van elkaars stack jatten.
Zo betrapte ik op een gegeven moment liefst zes (!) tegenstanders tegelijk die als een stel VVD'ers uit onze kluis liepen te graaien. Ik kon m'n geluk niet op. Eén welgemikte handgranaat, en ik zou niet alleen insane punten scoren voor de kills, maar tevens voor het retourneren van de doekoe. Helaas werd ik gespot. Raaaaah! In plaats van zes kilo bankbiljetten, werd ik getrakteerd op zes kilo lood...



CHAOS IN TEAM DEATHMATCH

Het klonk nog wel zo mooi, toen de Hardline devs verklaarden waarom fanfavoriet Team Deathmatch in de game zit: 'Because sometimes, you just want to go crazy...'.
Jammer genoeg is dat 'crazy' iets te letterlijk genomen; veel van de levels zijn duidelijk niet berekend op tientallen spelers die elkaar met - voornamelijk - shotguns te lijf gaan. Chaos is het gevolg. Man, er zijn momenten bij dat ik spawn, in m'n rug wordt geschoten, spawn, in een trip-mine stap, spawn, en weer in m'n rug wordt geschoten. Niet mijn idee van genieten.

CHECKPOINTS CONFISQUEREN IN CONQUEST

Wat is Battlefield zonder Conquest? Ook in Hardline blijft het confisqueren van checkpoints ouderwets leuk, want hoewel de mode wellicht is 'ingehaald' door nieuwkomers als Heist en Blood Money, gaan er weinig dingen boven het neermaaien van baddies vanuit een helikopter bij checkpoint B. En daarna D, achterop een motor. Of E, te voet.

"Dankzij de hogere speelsnelheid, vette vibe en tactische topmodes, kraakt deze game op sommige fronten zelfs z'n voorganger."

TACTISCH TE WERK GAAN IN HEIST

In Heist komt veel van de shit die Hardline's multiplayer wreed maakt, samen. Ik heb het dan over de nadruk op voertuigen, teamwork en tactisch nadenken over je volgende manoeuvre. Neem bijvoorbeeld Downtown: Heat-achtige scènes, waarbij het galmende geluid van ratelende machinepistolen hand in hand gaat met brullende motoren. Ga je voor de geldzak? Dek je juist de aftocht? Of wacht je, ergens in de bosjes, sneaky tot je tegenstander met de buit in een auto stapt, om die met je raketwerper uit elkaar te blaffen? Keuzes, keuzes...





HOE ZIT HET MET DE SINGLEPLAYER?

Miami is in de ban van een bendeoorlog. Als nobele detective dien je niet alleen een einde te maken aan het geweld, maar en passant ook nog wat corrupte collega's in te rekenen. Nick Mendoza is je naam, wapperen met een politiepenning je faam. Maar echt. Het showen van je badge veroorzaakt namelijk verwarring bij boeven, zodat jij kans hebt ze in te rekenen. Tof. En tactisch - arrestaties leveren een stuk meer XP-punten op dan kills.
Voor de rest biedt het verhaal wat je ervan mag verwachten. Een hoop geschreeuw en bombarie, maar - wanneer alles acht uur later achter de rug is - hetzelfde holle gevoel als na een aflevering van Sex Court. Want wat een cliché's... En waar was de climax?
Gelukkig klinken de wapens keihard, zijn de omgevingen afwisselend en kent de game een coole TV serie-achtige presentatie. Een prima opwarmertje voor de multiplayer.



weetje • weetje

De term 'hardliner' staat voor iemand (meestal politici) wiens doel de middelen heiligt, daar niet vanaf wijkt en - als het moet - zelfs over lijken gaat... Een beetje als Ed, dus.

SCORE 84

De scepsis bleek onterecht: Hardline is veel méér dan een add-on voor Battlefield 4. Hell, dankzij de hogere speelsnelheid, vette vibe en tactische topmodes als Blood Money, kraakt deze game op sommige fronten zelfs z'n voorganger!

GRADDUS



Met een (molotov-)cocktail van vertrouwde gameplay en nieuwe modes, zet Hardline zowel Battlefield-n00bs als veteranen in vuur en vlam.

50+ UREN





18

BASICS

FIRST-PERSON SHOOTER
VISCERAL GAMES / ELECTRONIC ARTS
1 - 64 SPELERS
OUT NOW





KIRBY AND THE RAINBOW PAINTBRUSH



REVIEW
Wii U

De games van Nintendo staan nou niet direct bekend om hun diepgaande personages. Maar zelfs naar Nintendo's maatstaven is Kirby - ondanks zijn hoofdrol in maar liefst 24 games - een simpele, nietszeggende held. Wat niet wegneemt dat Jurjen zijn avonturen wel cool vindt. Meestal, dan.



Voordeeltje van zo'n simpele, nietszeggende held als Kirby is dat je hem van alles kunt laten doen. Je kunt 'm bijvoorbeeld in de gekste gedaanten laten transformeren. Kirby wordt dan ook vaak gebruikt in spellen met een hoog experimenteel gehalte.
In 1995 verscheen bijvoorbeeld Kirby's Dream Course, waarin Kirby een soort midgetgolfbal was. Kirby Tilt 'n Tumble uit 2001 was Nintendo's eerste motion controlled game. En in 2010 was Kirby in Epic Yarn plots een stoffen personage in een lapjeswereld. Kneedbaar als klei, die Kirby. Letterlijk zelfs, in zijn nieuwste avontuur. Maar voordat ik daarover begin, eerst nog even tien jaar terug in de tijd.

Regenbooglijnen

In 2005 verscheen Canvas Curse, een platformspel waarin je Kirby niet direct kon besturen. Je moest regenbooglijnen op het touchscreen van de DS trekken en op Kirby tikken om hem erlangs te laten rollen. Op die manier kon je hem bijvoorbeeld tegen vijanden, door muren of over scherpe punten laten rollen.
In Kirby's nieuwste avontuur doe je eigenlijk precies hetzelfde; alleen is dit keer de wereld van klei gemaakt.
Leuk voor de mensen die meekijken op het grote scherm van de tv, terwijl de speler met de stylus op de Wii U GamePad probeert Kirby in goede banen te leiden.
Maximaal drie meekijkende mensen kunnen trouwens ook meespelende mensen worden. Als ze de Wii-afstandsbedieningen pakken kunnen ze als Waddle Dee-personages Kirby helpen. Zo samenspelen met drie of vier spelers is wat mij betreft de leukste manier om de game te beleven.
Er valt genoeg te genieten. Maar ik heb ook wel wat bezwaren.

Eentonig

Allereerst is de voornaamste spelmechaniek met die regenbooglijnen dus niet nieuw. Er worden wel wat nieuwe dingen mee gedaan, zoals in de levels waarin je lijnen moet trekken om kogels op schakelaars te rollen. Maar er mist ook iets: het vermogen om krachten van vijanden over te nemen, wat dus wel zat in die Kirby DS-game uit 2005. Jammer, want daardoor vind ik de ervaring toch wat eentoniger geworden. Verder vind ik dat er erg weinig met het klei thema is gedaan. Je zou verwachten dat je omgevingen kunt indeuken, stukken klei uit muren kunt trekken of dingen op elkaar kunt plakken, maar dat kan allemaal niet. Het is gewoon een Kirby wereld met een claymation laagje eroverheen. Dat stof thema in Epic Yarn uit 2010 was echt veel beter en creatiever uitgewerkt.



En dan die lage moeilijkheidsgraad, tja. Die hoort bij Kirby, maar garandeert ook dat je na zo'n vier uur de aftiteling hebt bereikt.

Vergeten

De Wii U is een erg coole console met behoorlijk wat coole, kleurrijke games die ik iedereen kan aanraden, zoals Super Mario 3D World, Mario Kart 8, DKC: Tropical Freeze, Super Smash Bros. en Wind Waker HD.
Na een middagje Kirby ben ik ook weer eens met Pikmin 3 begonnen, en damn, wat een machtige, diepe beleving biedt dat spel toch. Ik was zwervend door die wonderlijke tuinen al snel weer vergeten wat ik allemaal in de nieuwste Kirby had gedaan.
Die snel vervliegende herinnering vat mijn probleem met Kirby and the Rainbow Curse ook wel een beetje samen: het spel is makkelijk, zonder werkelijk vernieuwende dingen, en snel voorbij, zonder diep te beklijven. Leuk zo lang het duurt, goed gemaakt, maar toch: niet echt een aanrader.





weetje - weetje

Kirby and the Rainbow Curse is misschien de fraaiste game met een claymation-uiterlijk, maar zeker niet de eerste. Klei-Kirby werd onder andere voorgegaan door The Neverhood, Clay Fighter en Platypus.

"Leuk zo lang het duurt, goed gemaakt, maar toch: niet echt een aanrader."



SCORE 65

Dat Kirby als held simpel en nietszeggend is maakt me niet uit, maar Nintendo moet oppassen dat dit niet voor zijn spellen gaat gelden.

JURJEN



Als je stevig doorspeelt, heb je de aftiteling na vier uur bereikt. Daarna ben je nog vier uur zoet om alle overgeslagen schatkistjes te zoeken.

4-8 UREN

BASICS

PLATFORMER
HAL / NINTENDO
1 - 4 SPELERS
8 MEI 2015



HEAVENSTRIKE RIVALS

GRATIS



Prijs
€ 0,00

We weten ondertussen allemaal hoe het zit met 'gratis' spellen op mobieltjes. Jurjen was eigenlijk ook wel klaar met die rond betaalmodellen geconstrueerde games - totdat de trading card game HeavenStrike Rivals van Square Enix op zijn pad kwam.

Jawel, HeavenStrike Rivals is zo'n free-to-play game waarin je op een gegeven moment moet dokken. Bijvoorbeeld als je langer dan 45 minuten achter elkaar wil spelen of edelstenen in een gokkast wil gooien voor kans op vet goeie eenheden.
Meestal meld ik pas tegen het eind van een review deze ergerlijke commerciële zaken, maar dit keer wilde ik er gewoon eens mee beginnen. Zodat ik vanaf nu de ruimte heb om met een opgeruimd gemoed, zonder dat je de bui de hele tijd een beetje voelt hangen, te vertellen wat er zo leuk en verslingerend is aan het 'gratis' HeavenStrike Rivals.

Tactics & Chronicles

Om te beginnen is HeavenStrike als uitgave van Square Enix niet vormgegeven als Clash of Clans of andere moderne uitmelkspellen, maar oogt en klinkt het allemaal aangenaam ouderwets, mede dankzij artwork en muziek van mensen die eerder aan Final Fantasy Tactics en Crystal Chronicles werkten. Het stijltje doet ook denken aan deze 'schattige' tak van het Final Fantasy universum, al is HeavenStrike gewoon een nieuwe, opzichzelfstaande franchise.
Het verhaal schijnt best goed te zijn, al heb ik de meeste intermezzo's geskipt om snel tot de kern van het spel te komen: de strategische, turn-based gevechten.
Elke strijd vindt plaats op een klein rooster met drie rijen van elk zeven vakjes. Jouw leider staat links, die van de vijand rechts. Op basis van de beschikbare, per beurt oplopende mana-punten kun je eenheden naar jouw kant van het rooster slepen. Die doen vervolgens zelf hun ding, je kunt ze alleen nog maar tussen rijen laten wisselen.
Dat was het wel zo'n beetje.

Beetje apart

Dát is het grappige aan dit soort turn-based spellen: als je ze uitlegt, klinkt het allemaal bedrieglijk simpel. Maar iedereen die net als ik aan het genre is verslingerd, weet dat de weg naar de overwinning extreem complex kan zijn.
Net als bij Hearthstone is kennis van je eenheden, het samenstellen van een doorwrocht deck en het slim in het spel brengen/combineren van eenheden allemaal van essentieel belang. Net als bij Scrolls komt daar in HeavenStrike dus ook nog het positioneren op het rooster bij kijken.
Wat HeavenStrike een beetje apart maakt, is dat je de mana van je verslagen eenheden direct terugkrijgt, zodat je die voor volgende eenheden kunt gebruiken. Dus soms zit je met een tegoed van 3 mana gewoon te hopen dat je Rusher van 2 mana sterft, zodat je je Black Mage van 5 mana kunt inzetten. Daar kun je ook weer op anticiperen, natuurlijk.
Ook wel apart: de game speelt heel erg als een trading card game, maar dan met geanimeerde personages die vechtenderwijs ervaringspunten krijgen en in level stijgen. Dat maakt HeavenStrike tot een mix van een kaartspel en een RPG die ik nog niet eerder ben tegengekomen. En het werkt allemaal bijzonder verslavend.



weetje • weetje

HeavenStrike is in nauwe samenwerking met het Japanse Square Enix gemaakt door de Engelse studio Mediatonic, die je wellicht kent van hun geinige Amateur Surgeon serie.



Schuldig

Dát is natuurlijk de missie van bedrijven achter gratis spellen: maak je spelers eerst verslaafd, zodat ze zich later geroepen voelen te dokken. In dat eerste is Square Enix geslaagd, in dat tweede niet. In de game is gewoon zoveel te doen, dat ik met mijn halve uurtje speeltijd in de namiddag (zeg maar een stuk of tien potjes) nog nooit tegen de randen van de gratis ervaring ben opgebotst. En ondertussen beleef ik zonder een cent te dokken toch al twee weken plezier aan deze game. Ik zou me er bijna schuldig over voelen.
Beetje wrang ook, dat deze game nauwelijks is opgepikt door media en spelers. Dat dus zelfs het machtige Square Enix het met een topspel niet redt in de verstikkend verzadigde mobile markt van tegenwoordig.
Misschien moest ik vanmiddag dan toch maar eens iets in het spel gaan kopen, al was het maar uit medelijden. ✪

"Misschien moest ik dan toch maar eens iets in het spel gaan kopen, al was het maar uit medelijden."



Eodred (de streng gelovige broer van Judge Dredd?) neemt het op tegen de extreem religieuze Kaillera, ook wel Godskaillera genoemd.

SCORE 85

Liefhebber van Final Fantasy Tactics, Fire Emblem, Hearthstone en/of Scrolls? In het bezit van een iOS- of Android-systeem? Even geen cent te makken? Dan is deze gratis game het beste wat je deze maand zal overkomen.

JURJEN



Er is flink wat te doen voor een enkele speler, en tegen andere spelers blijft dit soort spellen natuurlijk sowieso lang leuk.

10+ UREN

3

BASICS
TURN-BASED STRATEGY / TCG
MEDIATONIC / SQUARE ENIX
IOS / ANDROID
1 - 2 SPELERS
OUT NOW!

OOK GESPEELD

OMDAT WE OOK GAMEN ALS DE VOGELTJES FLUITEN

COMPLEET HISTORISCH (IN)CORRECT



Titel: Bladestorm: Nightmare
Platform: PS4 / PS3 / PC / Xbox One
Prijs: € 54,95

Zo'n acht jaar geleden verscheen een game genaamd Bladestorm: The Hundred Years' War. Het onlangs uitgekomen Bladestorm: Nightmare is daar een uitgebreide remake van, iets waar ik best blij om ben, gezien het feit dat ik het origineel compleet gemist had.
Wat het precies is? Om een lang verhaal kort te maken: **het is een soort Dynasty Warriors, maar met een grotere nadruk op strategie en RPG-elementen** (een beetje zoals de Kessen games). Ook speelt de actie zich niet af in Azië, maar tijdens een vrij realistische weergave van de Honderdjarige Oorlog (je weet wel, tussen Engeland en Frankrijk), inclusief personages als de Zwarte Prins en Jeanne d'Arc.



In Dynasty Warriors kon je er nog wel mee wegkomen om schijt te hebben aan wat er allemaal op het slagveld gebeurde om vervolgens blind te gaan hakken, maar hier moet je echt goed opletten welke garnizoenen je eerst aanvalt (mede omdat je niet in je eentje hakt maar ook nog eens een heel leger soldaatjes commandeert).
Tegen alle verwachtingen in maakt dat de gameplay een stuk boeiender, al kan dat ook komen door het feit dat ik een beetje Musou moe geworden ben de afgelopen weken.
Enfin, **dit is een verrassend toffe game, mede door de compleet nieuwe Nightmare modus**, waarin het spel een middelvinger opsteekt naar de geschiedenisboeken en jou laat vechten tegen een Soulcalibur versie van Jeanne d'Arc die een leger van goblins, orcs, draken en tovenaars aanvoert. *Fuck yeah.*

OORDEEL:



EVEN GEDULD AUB

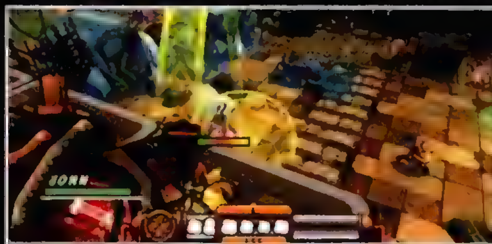


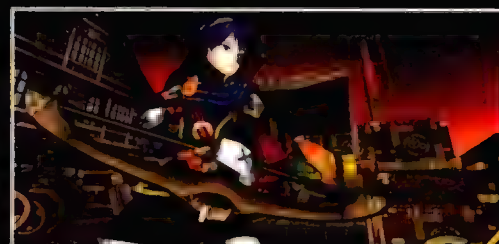
Titel: Code Name S.T.E.A.M.
Platform: 3DS
Prijs: € 39,99

Vorige maand schreef ik nog een enthousiaste preview van een volle pagina over Code Name S.T.E.A.M. en meldde ik dat de demo proefde naar Gold Award materiaal. En **nu krijgt datzelfde S.T.E.A.M. bij de review slechts een halve pagina in Ook Gespeeld en geen Gold Award.** Laat me dat uitleggen.

Voor wie mijn preview gemist heeft: S.T.E.A.M. is een nieuwe franchise van Intelligent Systems, makers van Fire Emblem, waarin turn-based strategy wordt gemengd met third-person shooteractie, een beetje als in Valkyria Chronicles. Anders dan in die spellen kun je echter geen overzichtskaartje oproepen, maar ben je aangewezen op de zichtlijnen van je personages, die dan ook een belangrijke rol in het spel spelen.
Als je tijdens je beurt bijvoorbeeld wat stoomwolkjes (die dienstdoen als energie-eenheden voor bewegingen en wapens) in reserve houdt, zal je soldaat automatisch gaan vuren als zo'n monster zijn zichtlijn kruist tijdens de beurt van de aliens. 'Soms duurt het best lang voordat de computer alle aliens hun dingetjes heeft laten doen', schreef ik in mijn preview, 'maar voorlopig schaar ik dat onder 'leuk wachten'. **Op die laatste uitspraak wil ik graag terugkomen.**

Kijk, ik begrijp wel een beetje waarom de beurten van de aliens niet zijn te skippen of te versnellen. S.T.E.A.M. gaat om zien en gezien worden, en je kunt tijdens de bewegingen van de aliens nog steeds tussen personages wisselen en de camera draaien, om de monsters een beetje in de gaten te houden. Dus eigenlijk moet je die wachtbeurt zien als een 'kijkbeurt', ter compensatie van het ontbrekende overzichtskaartje.





Maar dat neemt niet weg dat het wachten op de soms nauwelijks zichtbare acties van steeds grotere groepen aliens al snel gaat irriteren.
Terwijl Intelligent Systems je in Fire Emblem zo'n beetje alles laat skippen, hadden ze ons toch op z'n minst de OPTIE kunnen geven om de beurten van de aliens te skippen of te versnellen?



Een ander dingetje dat me uiteindelijk wat tegen ging staan: de vlakheid van de personages. Hun acties zijn cool, maar doordat er weinig ontwikkeling zit in zowel hun karakters als mogelijkheden, blijven ze een beetje van bordkarton.
Vooral om deze twee redenen blijft deze game toch wel wat achter bij genregenoten Fire Emblem en Valkyria Chronicles. Dus geen Gold Award materiaal.

Maar ren nu niet weg! Want tussen het wachten door heeft de game veel te bieden, hoor! Zoals heerlijk spannende strategische gevechten waarin je constant op je hoede moet zijn voor hinderlagen van aliens en steeds weer interessante keuzes maakt om je stoomvoorraden zo slim mogelijk te benutten.
De acties van je personages - waaronder sprongaanvallen, genezingsbommen en bokshandschoenen - maken ze alsnog likeable, terwijl mechs, tanks, eindbazen, pittige uitdagingen, collectibles en andere extraatjes de game lang leuk houden.
Dus geen Gold Award materiaal, maar **wel een verdomd leuk en knap origineel strategiespel.**

SCORE 80

IN DEZELFDE VALLEI





Titel: Adventures of Poco Eco
Platform: iOS
Prijs: € 2,99

Het mannetje loopt kordaat naar de plaats waar je met je vinger hebt getikt. Zo loods je hem door obscure landschappen met merkwaardige bouwwerken die op verrassende manieren kunnen transformeren.
Nee, ik heb het niet over Monument Valley, maar het is duidelijk dat de makers van Poco Eco heel goed naar dat iOS-meesterwerk hebben gekeken. Maar niet goed genoeg, want **Poco is toch wat minder. Bijvoorbeeld qua design, speelduur, subtiliteit, flair, puzzels en - uiteraard - originaliteit.**

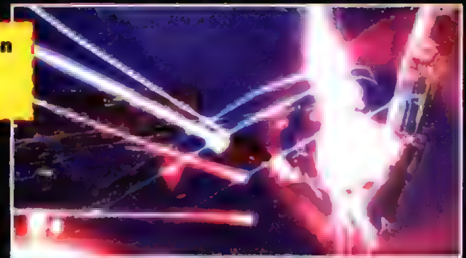
Toch brengt Poco genoeg mee om een investering van drie euro te rechtvaardigen. Zoals apart kleurgebruik in de iets organischere omgevingen en een interessante rol voor de synthesizermuziek van club-artiest Iamyank, die door de levels heen meer laagjes krijgt.
De algehele ervaring is net als in Monument Valley **nooit moeilijk, maar vooral verwonderend en ontspannend.** En dat maakt Poco best geschikt voor wie na Monument Valley meer verlangt.

OORDEEL:
Mooi, maar niet monumentaal.

ZOALS HET KLOKJE THUIS TIKT



Titel: Homeworld Remastered Collection
Platform: PC
Prijs: € 19,95



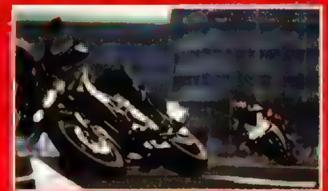
Homeworld heeft voor gamers die het origineel hebben gespeeld een bijna mythische status. Het strategische ruimte epos deed StarCraft ogen als een prentenboek voor kleuters en gaf je als speler op driedimensionaal vlak de nodige uitdaging. Neem daarbij de epische soundtrack, een sterk verhaal en de prachtige vormgeving van de felgekleurde ruimteschepen met die fraaie lichtbanen achter zich, en je mag met recht spreken van een klassieker.
Opvolger Homeword 2 kende een iets minder sterk verhaal en was blij vlagen tyfusmoeilijk, maar wist de status van ontwikkelaar Relic opnieuw glans te geven.
Door het faillissement van THQ kwam de Homeworld-franchise up for grabs, pikte Gearbox de licentie op en die heeft **een prachtige remastered versie** gemaakt.
Beide games, Homeworld 1 en 2, ogen goed en hebben nog steeds die unieke sfeer van weleer.
Met name de vele strategische mogelijkheden voor en tijdens de gevechten, zorgen nog altijd voor flink wat diepgang waarbij je vergaarde resources en ruimteschepen meeneemt naar een volgende missie. Dat maakt dat ieder gevecht telt en je hart zal huilen wanneer jouw zorgvuldig opgebouwde minivloot kapot geschoten wordt omdat je net effe de af en toe best lastige camera aan het bijstellen was. Miljaar!

SCORE:

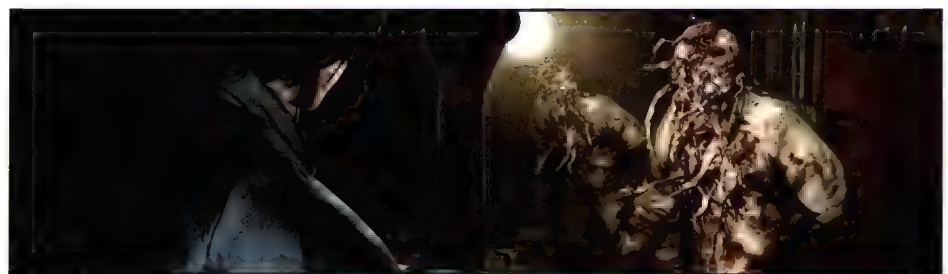


HOU HET MAAR BIJ MOTOGP

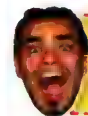




Ontwikkelaar Milestone blies hoog van de toren dat **Ride** de Gran Turismo van de motorracegames moest worden, maar dat is helaas niet gelukt.
De makers van de MotoGP games weten heel goed hoe de motoren moeten reageren, maar de rest van de game valt toch een beetje tegen. Niet heel slecht, maar ook niet fantastisch. Een typisch tussendoortje dus! **Check:** PU.NL/Ridereview



SHINJI KÁN HET WEL!



Titel: The Evil Within: The Assignment
Platform: PS3 / PS4 / Xbox 360 / Xbox One / PC
Prijs: € 9,99

In z'n review van The Evil Within merkte Wouter terecht op dat de game zeker niet zo perfect was als Shinji Mikami's eerdere actie-horror epos Resident Evil 4. Dat kwam onder andere omdat Mikami probeerde terug te keren naar zijn survival-horror roots met langzame, onderhuidse stealth gameplay, maar dat al snel allemaal liet varen om uiteindelijk toch maar gewoon een actiegame te maken met wat nachtmerrie-achtige visuals. Oh, en de stealth die erin zat, was werkelijk tergend. Blijkbaar heeft meneer Mikami achteraf begrepen dat hij allesbehalve gefocust te werk was gegaan, want **met dit eerste DLC-deel (van de twee) laat hij zien hoe het wèl moet.**

The Assignment draait om Juli, die verwarrende chick uit de hoofdgame waarvan je niet wist of ze nou goed of slecht was. En niet alleen beantwoordt dit extra hoofdstuk een hoop vragen over haar, het is ook compleet gefocust op stealth. Op een verbeterde, leukere manier, **waarmee The Evil Within eindelijk oprecht een beetje eng weet te worden.**
Je kunt 'm in een middagje uitspelen, maar je zult daarna meteen uitkijken naar het tweede DLC-deel, The Consequence.

SCORE:

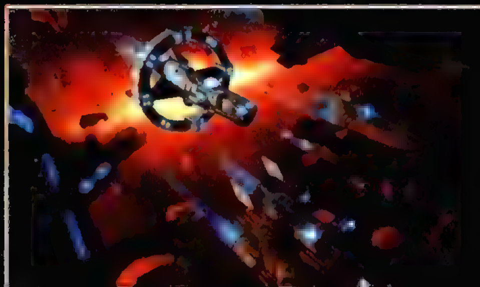


RUIMTEREIS ALS TUSSENDOORTJE



Titel: Sid Meier's Starships
Platform: Mac / PC / iPad
Prijs: € 15,-

Voor de graphics hoef je Sid Meiers petproject Starships niet te spelen: **de game oogt behoorlijk kaal en schematisch**, waarbij de 3D-presentatie van de schermutselingen van je vloot afgewisseld worden met de uit Civilization bekende menu's en ondersteunend artwork.
Toch, als je eenmaal aan het spelen bent, merk je aan alles dat dit een echte Sid Meier game is. Het spel is eigenlijk een soort vervolg op Beyond Earth met dien verstande dat je nu geen planeet naar je hand zet, maar een heel universum. Sleutel voor succes ligt bij je ruimtevloot die je langzaam uitbouwt.





Wie echter een volwaardige Civ-game verwacht, komt bedrogen uit. Starships is veel gestroomlijnder, eenvoudiger en sneller, waarbij tactische keuzes nog steeds van belang zijn, maar het is allemaal een stuk laagdrempeliger en minder diepgaand.

Feitelijk speel je op twee niveaus. Er is de sterrenkaart waarop je je missies kiest, bepaalt naar welke planeet je vliegt en die laat zien hoeveel invloed je hebt op een bepaalde planeet. Na een paar geslaagde missies is een planeet van jou (zo makkelijk gaat dat in deze game) en daarmee vergroot je je intergalactische macht. Dan kun je steden bouwen die resources opleveren waarmee je weer nieuwe steden en ruimteschepen kunt bouwen, technieken en wapens kunt onderzoeken en Wonders kunt planten.

Als je een missie accepteert, zoomt de game in en kom je in dat deel van de map waar je mag **knokken op de bekende grid, waarbij jij en je tegenstanders om de beurt zetten doen.**

Je vloot voelt in alle eerlijkheid een tikkeltje klein. Het zijn op zich wel grote ruimteschepen waarmee je op stap gaat, maar de keuzes en variaties zijn beperkt; de spaceships lijken op elkaar en je kunt je ze bovendien wel érg snel en eenvoudig uitbouwen met schilden, betere wapens, sterkere cruisers, snellere motoren en ga zo maar door. Nooit heb je het idee dat je je met een Borg-achtige Armada laat gelden in het universum.
Starships is dan ook in basis niet bedoeld om vele uren achter elkaar te spelen, maar meer tussendoor of onderweg. Vandaar wellicht de wat kleinschaligere look en feel.
Gelukkig is de replay value hoog. Je kunt zelf instellen tegen hoeveel A.I.-tegenstanders je wil spelen (het spel kent geen multiplayer) en hoe groot of klein de sterrenkaart is. Verder zijn de missies afwisselend qua moeilijkheidsgraad, is de game speelbaar op vier verschillende difficulty levels en wordt bij ieder nieuw potje het heelal opnieuw random gecreëerd.
Starships is misschien niet dé shit, maar nog altijd wel degelijk de Sid.

SCORE 75

MEER DAN FUCKING VEEL

Titel: Dragon Age: Inquisition – Jaws of Hakkon
Platform: Xbox One / PS4 / PS3 / Xbox 360 / PC
Prijs: € 15,99



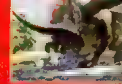
Jaws of Hakkon is een DLC voor de echt, echt harde kern Inquisition spelers, namelijk degenen die alle content in de game al gespeeld hebben en minstens level 20 zijn. Voldoe je aan die hoge eisen, dan zou je tot de aankoop over kunnen gaan en genieten van een prachtig nieuw gebied (Frostback Basin, inclusief de nodige Shards, Astrariums en Rifts) waarin je een aardig verhaaltje kunt beleven dat je uiteindelijk naar een kersverse draak en een kaakopen klappende onthulling zal leiden.
Hoogtepunten zijn een questline waarin je je moet bewijzen tegenover het primitieve volk genaamd de Avvar en de pittige moeilijkheidsgraad.

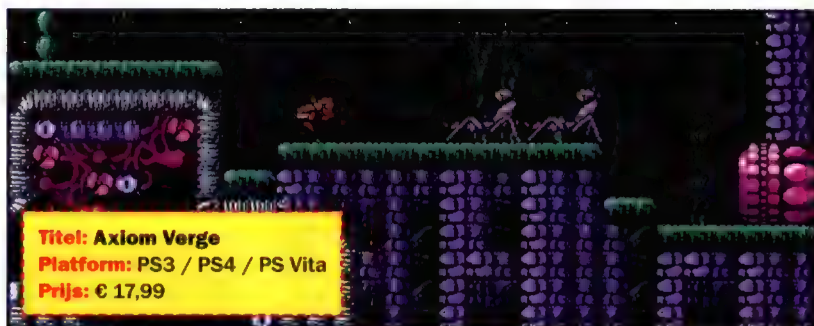
Helaas, zoals wel vaker met BioWare-DLC, voelt het verhaal veel minder episch en urgent dan dat van de main game, onder andere door het **gebrek aan filmische momenten**. Daarnaast lijkt een doekoetal van vijftien euro bescheiden voor de hoeveelheid content... totdat je het vergelijkt met de rest van de game. Een kwart van de prijs voor ongeveer een tiende van Dragon Age: Inquisition's totale content? Ouch...

OORDEEL:









Titel: Axiom Verge
Platform: PS3 / PS4 / PS Vita
Prijs: € 17,99

SUPER METROID (2015)

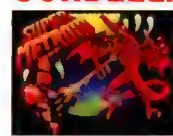


Er was eens een programmeur genaamd Thomas Happ. Thomas moest de huur betalen, dus Thomas werkte aan saaie shit als Tiger Woods PGA Tour en een MOBA genaamd End of Nations. Maar Thomas had een droom. **Een droom om een moderne Super Metroid kloon te maken.** Een droom om voor Super Metroid te doen, wat Shovel Knight vorig jaar voor Mega Man deed. Een eerbetoon die qua graphics en qua gameplay makkelijk op een SNES zou kunnen draaien, maar tegelijkertijd aanvoelt als een compleet nieuwe game.

En Happ heeft die droom waargemaakt. **Axiom Verge is namelijk een geweldige hommage aan Super Metroid**, dat makkelijk op de SNES had kunnen verschijnen in de jaren '90.
Axiom Verge heeft alle elementen van een goede retro ode en was ongetwijfeld als klassieker beschouwd als ie twintig jaar geleden uit was gekomen. De graphics zijn trouw aan de mogelijkheden van de SNES en een waar kunstwerk binnen die restricties. Het is geen prachtig 2D schilderij zoals Ori dat is, maar het is indrukwekkende eye-candy op z'n eigen manier. Mooie, scherpe pixelart die vooral goed tot zijn recht komt bij de grotere eindbazen en in de esoterische omgevingen verderop in de game.

Over de gameplay valt hetzelfde te zeggen. Het zijn de verschillende wapens en upgrades die Super Metroid maken tot de klassieker die het is, en ook Axiom Verge heeft genoeg interessant speelgoed om leuk te blijven.
Net zoals in Super Metroid zijn er legio geheimen te ontdekken en net zoals in Super Metroid leent Axiom Verge zich perfect voor speedruns (daar is zelfs een speciale modus voor gebouwd, inclusief timers en exclusieve cut scenes, i-de-aal).
Lang verhaal kort: **iedereen met een zwak voor de SNES-klassieker uit 1994 doet er verstandig aan om Axiom Verge zo snel mogelijk op te pikken.**

OORDEEL:



GHOSTBUSTERS GOES ANIME



Titel: Tokyo Twilight Ghost Hunters
Platform: PS3 / PS Vita
Prijs: € 45,99



Mijn 'guilty pleasure' als gameplay mannetje, is het genre van de visual novel (vrij vertaald: interactieve stripboeken). **Je doet naast het lezen van lappen tekst eigenlijk geen ene fuck**, al hebben games als Phoenix Wright: Ace Attorney bewezen hoe verslavend dat kan zijn.
Tokyo Twilight Ghost Hunters probeert de volgende hit te zijn in deze niche, met als voornaamste gimmick dat je tussen het lezen door spoken moet vangen door middel van enigszins vermakelijke tactics gameplay. Het enige probleem is dat het verhaal zelden interessant wordt; het plot blijft een beetje hangen bij de 'ontmoet nieuw personage en zoek het spook dat hem of haar teistert' opzet. Een doodzonde voor een visual novel.

OORDEEL:



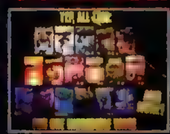
KNAPPE COLLECTIE



Titel: Borderlands: The Handsome Collection
Platform: PS4 / Xbox One
Prijs: € 59,99

Mocht je op wonderbaarlijke wijze Borderlands 2 (2012) en Borderlands: The Pre-Sequel! (2014) hebben gemist, dan is nu een uitstekend moment om dat gemis in te halen met The Handsome Collection. Deze 're-make' bundelt allebei de games plus al hun DLC in één mooi pakketje en voegt splitscreen co-op voor vier personen toe. The Handsome Collection doet verder helemaal niks nieuws, maar is wel **een prima deal voor nieuwkomers**.

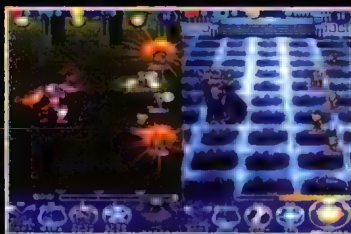
OORDEEL:



FREE-TO-PLAY FEEST VOOR FF-FANS



Titel: Final Fantasy Record Keeper
Platform: iOS / Android
Prijs: Gratis



Final Fantasy Record Keeper is een free-to-play game die FF-fans binnenlokt in een fraaie hal waarin je schilderijen van memorabele FF-gebeurtenissen (uit alle genummerde offline delen) moet terugwinnen door die gebeurtenissen na te spelen in 16-bits gevechten, inclusief beroemde helden, bekende wapens, duizenden items, emotionerende muziek en een Active Time Battle-systeem.
Natuurlijk probeert Square je ondertussen ook nog even te verleiden wat geld uit te geven, aan stamina balkjes dit keer, maar als je geen uren achter elkaar wil spelen, heb je daar weinig tot geen last van.
Speel je een paar potjes per dag, dan heb je gewoon **een fraai en liefdevol gemaakt eerbetoon aan een van de mooiste spellenseries ooit... voor nop!**

OORDEEL:



IDENTIEKE ENGINE, COMPLEET ANDERE GAME



Titel: Hotline Miami 2: Wrong Number
Platform: PS3 / PS4 / PS Vita / PC
Prijs: € 14,99

De eerste Hotline Miami was een van de strakste, meest pure indie-games ooit gemaakt. Dit vervolg neemt dezelfde formule en doet ogenschijnlijk hetzelfde (met wederom een psychedelisch verhaal, dat verder gaat waar deel één ophield) maar speelt uiteindelijk compleet anders weg dankzij grotere levels en personages met verschillende vaardigheden.
Veel mensen haten dit vervolg omdat het zo anders voelt, maar persoonlijk vind ik dit **het perfecte voorbeeld van een sequel:** meer van hetzelfde, maar eigenlijk ook weer helemaal niet. Jammer dat er geen deel drie komt.

OORDEEL:



DEFINITIEF DES DUIVELS



Titel: DmC: Devil May Cry - Definitive Edition
Platform: 3DS
Prijs: € 39,95



Als ik Bloodborne en m'n Wii U niet had gehad, dan had ik nu echt een stronthekel aan de huidige generatie. De helft van alle games tegenwoordig zijn 'opgepoetste' versies van games die we een paar jaar geleden al hebben gespeeld, en dat begint me echt m'n neus uit te komen.
Toen ik de Definitive Edition van de laatste Devil May Cry ontving, kon ik een gefrustreerde zucht dus niet onderdrukken, ondanks het feit dat ik die game in 2013 Gold Award-waardig vond.

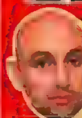
Daarentegen heeft de huidige generatie (met uitzondering van de Wii U, ha!) nog geen goede, intense, arcade-achtige hack & slash games. En 60 frames per seconde voor een game als deze is wel héél erg lekker.
Tenslotte is (in tegenstelling tot de meeste opgepoetste ports) ook de gameplay verbeterd en niet alleen de graphics. Deze DmC is strenger, waardoor je creatiever te werk moet gaan om die SSS-rating te halen, én bevat extra modi, waarvan de Turbo modus (die de game bijna twee keer zo snel maakt) werkelijk awesome is.
Daarnaast zijn eerdere irritatiepunten verholpen, zoals het feit dat je combo onderbroken werd als je per ongeluk een vijand raakte wiens element niet overeenkwam met je wapen. Nu kun je die vijand alsnog een klein beetje schade doen (en dus je combo vasthouden) tot dat je naar het juiste wapen wisselt.
Het is een detail, maar **het zijn dit soort details die een port bestaansrecht geven.** Welkom terug, emo-Dante.

OORDEEL:



VOOR DE WIND





Titel: Assassin's Creed: Rogue
Platform: PC
Prijs: € 39,95

Ubisoft heeft een slechte naam als het gaat om PC-versies van hun grote games (Watch-dogs, Unity), maar levert met Assassin's Creed: Rogue een keurige port af.
Zowel op high-end als mid-end machines heeft deze game de wind in de zeilen. Je kunt van alles en nog wat instellen zodat ie optimaal draait op jouw systeem.
De gameplay, een mix van AC III en Black Flag, is prima te pruimen, maar dat is geen nieuws.

OORDEEL:

 +  = 

PULARIA

Deze maand bespreken we een gifgroene headset en een uranium-getinte muis. En we geven als extraatje ook nog wat 'cruciale' upgrade tips.

LOGITECH

MX MASTER

De MX Master is misschien wel de beste muis ooit. Serieus. En het is niet eens een gaming mouse. Dat betekent overigens niet dat je met het ding niet zou kunnen gamen, want dat gaat prima. Dit stukje hoogwaardige, draadloze technologie is echter vooral bedoeld voor designers, architecten, grafisch vormgevers, mensen die werken met meerdere schermen of gebruikers die met meerdere devices werken, bijvoorbeeld een laptop en een tablet.
Via de meegeleverde Logitech Unifying-ontvanger (of Bluetooth Smart-technologie) is de MX Master te koppelen aan zowel Windows- als Mac-computers. De muis kan worden verbonden met maximaal drie apparaten. Met één druk op de Logitech Easy-Switch-knop kan eenvoudig gewisseld worden tussen de gekoppelde devices.
De muis heeft daarbij alle functionaliteiten die je voorheen eigenlijk alleen op touchpads van bijvoorbeeld een MacBook terugvond. In en uitzoomen, wisselen tussen pagina's en foto's, razendsnel scrollen... er is weinig dat deze muis niet kan.
Van twee zaken worden we minder blij; en dat is de prijs (die had best een tientje minder mogen zijn) en het feit dat hij voor kleine handen wat te groot uitpakt.
Voor de rest is dit een droomhuwelijk tussen design en functionaliteit, en dat maakt de MX Master simpelweg de beste allround muis van dit moment.

€ 99,95 



RAZER

KRAKEN GAMING HEADSET XBOX ONE

De Kraken gaming headset voor Xbox One komt met een officiële stereo headset adapter die je nodig hebt om 'm op je controller aan te sluiten. Deze verkoopt Microsoft zelf ook los, maar hier zit ie keurig bij. Daarnaast krijg je een micro-USB kabeltje om je controller op te laden en een verlengsnoer voor gebruik op PC.
Als je wil, kun je deze koptelefoon ook gewoon met je mobieltje, iPad of PS4 gebruiken. Uiteraard moet je dan wel via menu's het volume regelen, maar het kán wel.
Je krijgt hoe dan ook een prettig zittende headset, die lekker licht is en het geluid goed bij zich houdt, ook bij volume 'standje buren-pesten'. Wel laat de Kraken steekjes vallen in de bas-regionen, wat vooral opvalt tijdens shooters en actiefilms.
Al met al kunnen we spreken van een degelijke stereoheadset die redelijk goed scoort als je kijkt naar prijs-kwaliteitverhouding en die je dus voor veel meer kunt gebruiken dan alleen je Xbox One.



€ 99,95 

SAMSUNG

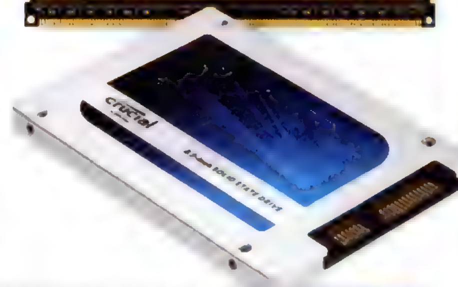
UPGRADEN MET CRUCIAL

ALS JE OP JE PC OPTIMAAL WIL GAMEN, HEB JE NATUURLIJK EEN SNELLE PROCESSOR, EEN VETTE VIDEOKAART EN EEN MOEDERBORD NODIG DIE DAT ONDERSTEUNT, MAAR JE KUNT OP MEER MANIEREN HET MAXIMALE UIT JE COMPUTER HALEN...



Mocht je de nieuwste games zoals GTA V en The Witcher 3 soepel op je PC willen draaien en je hebt maar 4GB geheugen, dan is het verstandig om geheugen bij te prikken.
Crucial brengt daarvoor de Ballistix serie op de markt die qua prestaties niet of nauwelijks onderdoet voor de duurdere concurrenten. Let er vóór aankoop wel op dat je twee slotjes vrij hebt en je moederbord DDR3L geheugen ondersteunt (de L staat voor een lager voltage en dus minder stroomverbruik). Staar je echter niet blind op veel RAM-geheugen, als je alleen gamet, is 8 gigabyte al voldoende, ook voor GTA V en The Witcher 3.

Je kunt op je PC ook snelheid winnen met een SSD in plaats van een HDD. Relatief zijn SSD's (die superieur zijn qua schrijfsnelheid) vrij duur per gigabyte, dus vaak wordt het een zoektocht naar de beste prijs-kwaliteitverhouding.
De Crucial MX200 (opvolger van de MX100) wil de strijd aangaan met de grote jongens. Waar Crucial normaliter een prijsvechter is, is dat met de MX200 anders; de SSD is praktisch gelijkwaardig qua prijs als concurrenten... die echter beter scoren in benchmarks. De verschillen zijn erg klein, maar wat ons betreft is de MX200 dus niet per se de beste keuze.



CRUCIAL BALLISTIX 2 X 4GB DDR3L RAM - € 69
CRUCIAL MX200 250 GB SSD - € 125

QUIZT JE DAT?



DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl

1

Waaruit bestond de DLC van The Saboteur?

A) Topless Parijse hoertjes
B) Bepantsering voor de paarden van topless Parijse hoertjes
C) Versierde zadels voor de bepantserde paarden van topless Parijse hoertjes

2

Als Mass Effect 4 niet op de E3 wordt getoond, gaat Wouter naar huis als een...?

A) Fat imbecile
B) Sad eunuchorn
C) Inflamed haemorrhoid

3

Wat zou voor Nino een prima reden zijn voor een dansje?

A) Red Dead Redemption 2 op de E3
B) Boothbabes zonder slipje op de E3
C) Als ie mee mocht naar de E3

4

Wat zou Ed z'n ideale prepensioenbaantje zijn?

A) Eindredacteur bij een normáál blaadje
B) Lifeguard op een privé naaktstrand voor fotomodellen en porno-actrices
C) Brandwacht in een natuurpark

5

Wat deed Graddus met zijn eerste liefde Florine?

A) Het spelletje: 'Florine mag ik je tieten effe zien?'
B) Luisteren naar CD's van New Kids on the Block en Take That
C) Tikkertje spelen in het korenveld

6

Jurian Ubachs noemt zich in zijn Kulum?

A) De Messi van het tafeltennis
B) De Dave Roelvink van het klootschieten
C) De Geile Geert van het onderwater-hockey



DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:

prijsvraag@powerunlimited.nl

o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

DAN MAKEN TWEE INZENDERS KANS OP:

SAINTS ROW IV: RE-ELECTED + GAT OUT OF HELL (PS4/XB1)* + WEE-JA BOARD

* Vergeet niet aan te geven voor welk systeem je de game zou willen winnen

PU 258 LIGT 19 MEI IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- BERICHT WOUTER VANAF DE STAR WARS CELEBRATION CONVENTION IN AMERIKA
- SPELEN WE DUS OOK MET HET LANGVERWACHTE STAR WARS: BATTLEFRONT!
- GAAT JAN OP REIS MET GERALT OF RIVIA
- SPELEN WE VIJFTIEN(!) NIEUWE PS4-TITELS
- MAG FLORIAN EINDELIJK ZIJN FINALE RONDE RIJDEN MET PROJECT CARS
- KOMT BIJ NINO DE AAP UIT DE MOUW
- BESCHRIJVEN ÉN TEKENEN VIJF PU-REDACTEUREN HUN ZELFBEDACHTE ENGSTE EINDBAAS!

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

PU SCHOOLAGENDA BIJNA UIT

Bezoekers van Dutch Comic Con hadden de primeur en konden de PU Schoolagenda 2015-2016 al aanschaffen, maar vanaf half mei kun jij 'm ook halen bij de Ako's en andere boekhandels óf online bestellen via onze site, natuurlijk.

Dit jaar zijn op elke weekpagina de beste bijschriften van Ed weer terug en verder staat ie boordevol zin en onzin om zelfs de meest saaie lesuren met een grijns op je smoel door te komen.

De agenda is zo ongelofelijk vet dat we iedereen die nu in z'n examenjaar zit, aanraden om straks in mei niet te slagen om zo, net als al die andere scholieren, nog een heel jaar lang van die briljante PU Agenda te kunnen genieten!

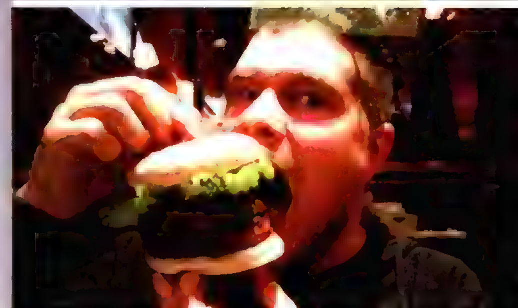


WORDT DE POSEUR VAN DE MAAND ARROGANT?



En toch moet ie uit gaan kijken, onze vaste Poseur van de Maand. Je ziet dan deze foto dat Jan een beetje op routine gaat. Die positie voor de Assassin's Creed poster is ons namelijk iets te voor de hand liggend en het grijnsje iets te zelfvoldaan. Je ziet 'm bijna denken: 'ja hoor, dit wordt 'm weer, de foto van de Poseur van de Maand'.

Fraai zijn dan wel weer de twee vingers waar hij op leunt (waarmee Jan subtiel aangeeft dat ie twee episodes heeft kunnen spelen). Maar als Jan die twee vingers volgende maand hautain in z'n neus steekt, zou het zomaar eens kunnen zijn dat dan een ander er met de felbegeerde poseurstitel vandoor gaat!



VREETZAK VAN DE MAAND
GRADDUS

In de Kulum van Jurian Ubachs heb je kunnen lezen dat Graddus deze maand werd afgedroogd met tafeltennissen. En waar vrouwen die verdrietig zijn meteen grijpen naar Belgische bonbons en Ben & Jerry's, kreeg ook 'de Willem die niet zo genoemd mag worden' de onbedaarlijke drang om z'n verdriet weg te vreten. Zo zie je maar weer; zelfs een hork als Graddus heeft z'n vrouwelijke kant.

LEUKSTE NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT
LEGO JURASSIC WORLD



Ik was laatst Jurassic Park weer eens op tv aan het kijken. Ik hoorde een zware 'boem' en er ontstond een kringetje in m'n kopje koffie. Toen ik meteen daarna nog een tweede boem hoorde en de koffie weer in beweging kwam, wist ik 't zeker... mijn vrouw kwam de trap af gestommeld.

KEN JE DEZE NOG?

In z'n Game-Monument over King's Quest had Graddus het over de computer van z'n vader met een 5.25-inch floppydrive. En laten we nou zo'n 5 ¼ inch floppydisk hebben gevonden, met nota bene King's Quest er nog op ook!

En zo maken we het leerzame karakter van PU nog maar weer eens waar, voor al die lezertjes die zich niet kunnen voorstellen dat er ooit een tijd was waarin Spotify, Netflix, 4K TV's en Justin Bieber nog niet bestonden...





BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:

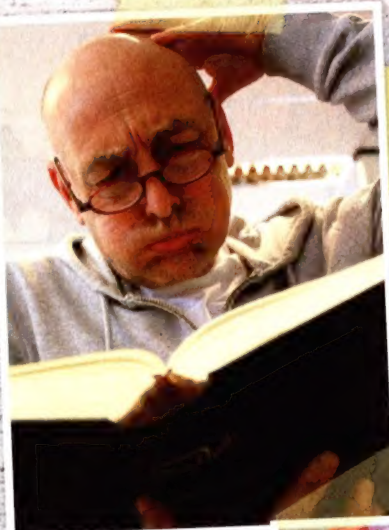


YOUTUBE.COM/
POWERUNLIMITEDTV



FACEBOOK.COM/
POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/
POWERUNLIMITED



ALS JE BEGRIJPT WAT IK BEDOEL

Ook deze maand verzamelde Ed weer enkele taalkundige missers van de PU-redacteuren. Rechts de uitleg van onze eindbaas.

Om buikscheur te voorkomen = Scheurbuik komt zelden meer voor, maar buikscheur heeft nooit bestaan

Zonder reden van opgave = Domme fout, en nog zonder opgaaf van reden ook

Bovendien lijkt niet alles wat het is = En hier is niet alles wat het lijkt

Gezegend met een goddelijke bovengevel = Ik kijk toch 't liefst naar een goddelijke vóórgevel

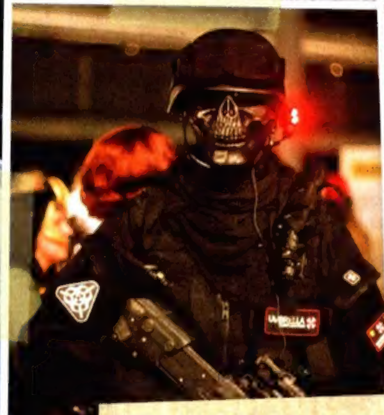
KEN JE KLASSIEKERS

Wouter was deze maand in Berlijn, en waar normale mensen dan bezoekjes brengen aan De Berlijnse Muur, Brandenburger Tor en Potsdamer Platz, was Wouter niet weg te slaan bij de collectie van het Computerspiele Museum. Ed gaat binnenkort ook die kant op, dus vroeg om wat tips. Tevergeefs, Wouter wist niet eens wat voor weer het was geweest tijdens z'n bezoek aan de Duitse hoofdstad...















DUTCH COMIC CON 2015

De Dutch Comic Con was een enorm succes, en ook het door ons verzorgde gamegedeelte trok veel enthousiaste bezoekers. Maar, eerlijk is eerlijk; de fantastische Cosplay trok nog net effe meer de aandacht...



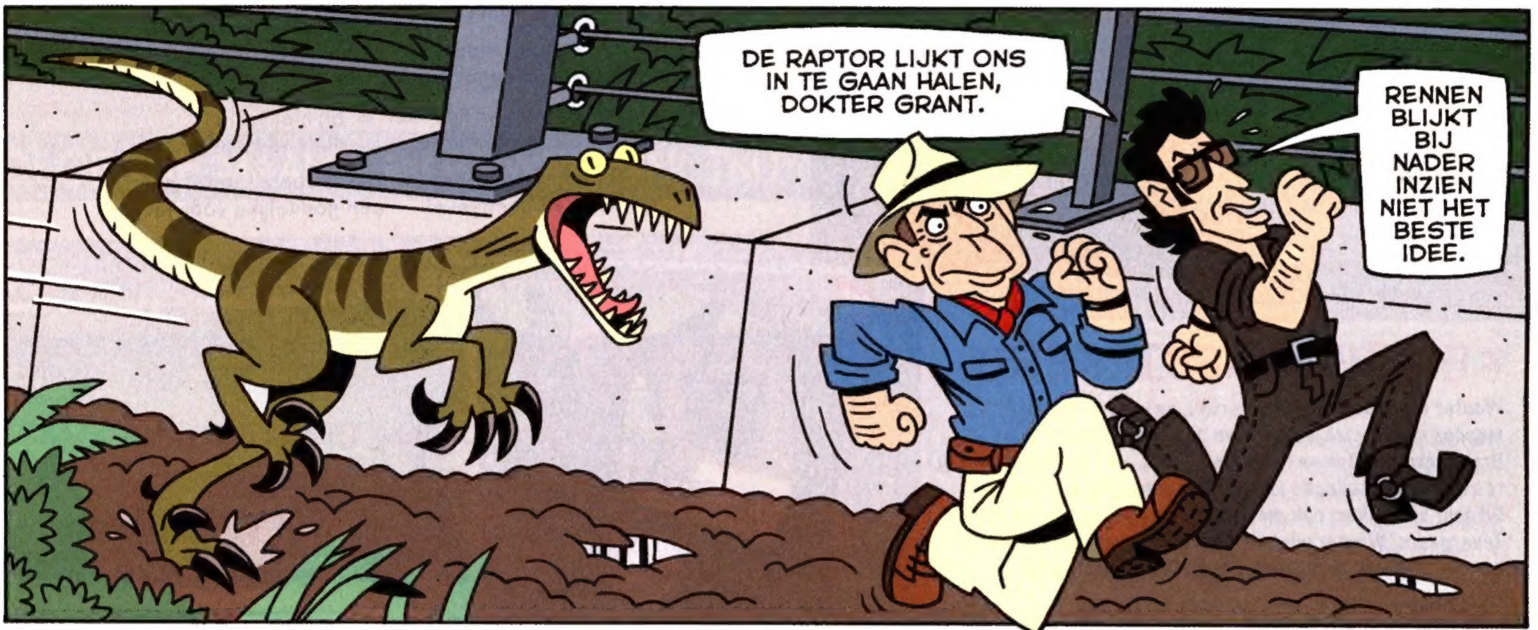









FRAMEDROP
JORDI PETERS

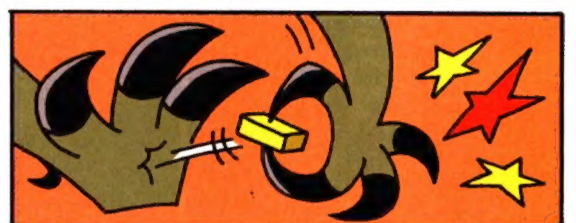

DE RAPTOR LIJKT ONS IN TE GAAN HALEN, DOKTER GRANT.
RENNEN BLIJKT BIJ NADER INZIEN NIET HET BESTE IDEE.


WACHT, DIE ENE SNOTAAP LIET IETS IN DE JEEP SLINGEREN...


FLOTS




GLOEIENDERSLERE
KUTKLOTE TYFUS
TERINGKANKERIJ




MONSTERS...